

**PENGEMBANGAN MEDIA E-BOOK DENGAN BANTUAN SIGIL SOFTWARE
UNTUK KELAS VII MTS AL-HIKMAH KEDATON BANDAR LAMPUNG PADA
MATA PELAJARAN FIQH**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Oleh

MIRANDA AUDIA

NPM : 1511010104

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG**

2019

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN BANTUAN SIGIL SOFTWARE UNTUK KELAS VII MTS AL-HIKMAH KEDATON BANDAR LAMPUNG PADA MATA PELAJARAN FIQH

Pengembangan dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan research and development (R&D) yang mengadopsi model penelitian Borg and Gall, yang meliputi 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Ujicoba produk 7) Revisi produk 8) Ujicoba pemakaian 9) Revisi produk 10) Produksi masal. Penelitian dibatasi pada tujuh tahapan yaitu 1) Potensi dan masalah 2) Pengumpulan data 3) Desain produk 4) Validasi desain 5) Revisi desain 6) Ujicoba produk 7) Revisi produk. Uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VII A yang berjumlah 42 siswa dan VII E yang berjumlah 40 siswa, untuk perbandingan bagi kelas yang sudah memakai LCD proyektor dan yang belum memakai. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yaitu menggunakan lembar validasi berupa angket dan analisis data untuk menghitung skor jawaban. Kualitas media pembelajaran E-book dengan bantuan sigil software dikategorikan sangat layak oleh ahli materi, dan ahli media Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk telah dilakukan tahap validasi yaitu: validasi media tahap 1 yang mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 2,84 yang artinya kriteria “Layak” dan validasi media tahap 2 setelah dilakukan beberapa revisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,33 dengan kriteria “Sangat Layak”, validasi materi tahap 1 yang mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 2,77 yang artinya kriteria “Layak” dan validasi materi tahap 2 setelah dilakukan beberapa revisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,79 dengan kriteria “Sangat Layak”, dan uji coba produk kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat uji coba kelompok kecil dengan skor rata-rata keseluruhan 3,41 dengan kriteria “Sangat Layak”.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suraimin Sukarame I Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK
DENGAN BANTUAN SIGIL SOFTWARE UNTUK
KELAS VII MTS AL-HIKMAH BANDAR LAMPUNG
PADA MATA PELAJARAN FIQH**

Nama : **MIRANDA AUDIA**

NPM : **1511010104**

Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032002

Pembimbing II

Drs. Haris Budiman, M.Pd.

NIP. 195912071988021001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sa'idy, M.Ag.

NIP. 196603101994031007



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK DENGAN BANTUAN SIGIL SOFTWARE UNTUK KELAS VII AL-HIKMAH KEDATON BANDAR LAMPUNG PADA MATA PELAJARAN FIQH**. Disusun oleh **Miranda Audia**, NPM: **1511010104**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**. Telah diujikan pada sidang Munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada Hari/Tanggal: **Jumat, 11 Oktober 2019**.

TIM PENGUJI

Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**

Sekretaris : **M. Indra Saputra, M.Pd**

Penguji Utama : **Dr. Rijal Firdaos, M.Pd**

Penguji Pendamping I : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**

Penguji Pendamping II : **Drs. Haris Budiman, M.Pd**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NP 19640828 198803 2002

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ

اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ (٢)

Artinya : Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya (Al-Maidah:2)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk orang-orang yang berjasa dalam hidupku:

1. Untuk Ayahku Audi Marpi yang selama ini telah banyak pengorbanan untuk kami semua anak-anakmu, dengan kemampuan yang engkau miliki untuk mencari nafkah dan membiayai kuliahku seorang diri, dan Ibuku Rohimi (Almh) yang tercinta terimakasih atas banyaknya pengorbanan yang kau berikan kepada ku atas semua kerja keras, kasih lembut yang kau berikan kepadaku setiap waktu sampai sebelum Allah berkehendak lain untuk memanggilmu terdahulu di hadapan-Nya.
2. Kakak-kakak ku Novri Aulia, Angga Dwi Saputra, Deka dan untuk adikku M.septa panca yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayangnya untukku.
3. Dosen-dosenku di PAI yang banyak sekali membantu, memberikan pembelajaran dan juga motivasi selama penyelesaian skripsi ini.
4. Teman-temanku PAI angkatan 2015 terkhususnya untuk kelas B yang telah bersama-sama belajar, memberikan motivasi, dan yang selalu ada saat sedih maupun senang.
5. Teman-temanku Dwi Azizah Ambar sari dan Desmita Rohadatul Aisy yang selalu membantu, mendukung dan memberikan motivasi.
6. Almamaterku Uin Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengalaman yang akan selalu terkenang, dan pasti akan selalu dirindukan.

RIWAYAT HIDUP

Miranda Audia dilahirkan di Tanjung Karang, kecamatan kedaton Kota Bandar Lampung, pada tanggal 24 maret 1997. Penulis merupakan anak keempat dari lima bersaudara dari pasangan bapak Audi Marpi dan ibu Rohimi, memiliki dua orang kakak laki-laki yang pertama bernama Novri Aulia dan Angga Dwi Saputra dan satu kakak perempuan yang bernama Deka dan satu adik laki-laki yang bernama M.Septa Panca.

Penulis mengawali proses pendidikan di SDN 2 Penengahan Kedaton Bandar Lampung kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah 3 Bandar Lampung, selama di SMP penulis mengikuti ekstra kulikuler Tapak Suci dari Kelas VII sampai kelas VIII, lalu melanjutkan pendidikan lagi di sekolah SMA MAN (Madrasah Aliyah Negeri) 2 Bandar Lampung selama di SMA penulis aktif dalam bidang kegiatan ekstra kulikuler kesenian di bidang teater dan vokal. Setelah itu melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung melalui jalur SPAN PTKIN Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2015.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Nikmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini perkenankanlah peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Uin Raden Intan Lampung .
2. Bapak Drs. Sa'idy, M, Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam selaku Pembimbing I, Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd, selaku Pembimbing II Drs. Haris Budiman, M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan penngarahan kepada penulis.
4. Bapak Ahmad Syaifullah selaku Guru Fikih di Mts Al-hikmah Bandar lampung yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
5. Kepala Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung dan Perpustakaan Tarbiyah dan Keguruan, yang banyak memberikan inspirasi kepada peneliti.

Peneliti menyadari penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan ini, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang peneliti

kuasai. Oleh karenanya kepada para pembaca kiranya dapat memberi masukan dan saran yang sifatnya membangun. Dan ucapan terimakasih peneliti memanjatkan do'a kehadirat Allah SWT, semoga segala perjuangan dan amal Bapak-bapak dan Ibu-ibu serta teman-temanku semua akan mendapatkan balasan setimpal atas kebbaikannya dari Allah SWT dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan untuk para pembaca. Aamiin.

Bandar Lampung, Agustus 2019



Miranda Audia
NPM. 1511010104

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan	9
2. Pengertian Media Pembelajaran	11
3. Jenis-jenis Pembelajaran	13
4. E-Book	17
a) Pengertian E-Book	17
b) Manfaat E-Book	19
c) Kekurangan E-Book	20
5. Sigil Software	21
a) Pengertian Sigil Software	21
b) Kelebihan dan Kekurangan Sigil Software	24
6. Mata Pelajaran Fiqh	25
7. Materi Salat Jama', Salat Qashar, Salat Jama' Qashar, dan Salat dalam Keadaan Darurat	31
8. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	54
9. Penelitian Yang Relevan	54
10. Kerangka Berfikir.....	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	59
1. Jenis Penelitian	59
2. Subjek Penelitian dan Pengembangan	59
3. Lokasi Penelitian	60
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	60
1. Potensi Masalah	61
2. Mengumpulkan Informasi	62
3. Desain Produk	63
4. Validasi Desain	63
5. Revisi Desain	64
6. Uji Coba Produk	64
7. Revisi Produk Hasil Uji Coba	66
C. Jenis Data	66
D. Teknik Pengumpulan data	66
E. Analisis Data	69

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	74
1. Potensi dan Masalah	74
2. Pengumpulan Data	76
3. Desain Produk	76
B. Kelayakan Model	78
1. Validasi Desain	78
2. Revisi Desain	88
C. Efektifitas Model	91
1. Uji Coba Produk	91
2. Revisi Produk	93
3. Uji Efektifitas	94
D. Pembahasan	95

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	100
B. Saran	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Validasi	70
Tabel 3.2 Konversi Skor Menjadi Pernyataan Penilaian	71
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Pilihan Jawaban	71
Tabel 3.4 Konversi Skor Menjadi Pernyataan Penilaian	72
Tabel 3.5 Pedoman Keefektifan Pembelajaran	73
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Tahap 1	79
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Tahap 2	81
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	84
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2.....	86
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Posttest	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Sigil	22
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir	57
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	61
Gambar 4.1 Cover E-book	77
Gambar 4.2 Daftar Isi	78
Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	81
Gambar 4.4 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	83
Gambar 4.5 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	85
Gambar 4.6 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	87
Gambar 4.7 Cover E-book Sebelum Revisi	88
Gambar 4.8 Cover E-book Sesudah Revisi	88
Gambar 4.9 Materi Dalam E-book Sebelum Revisi	89
Gambar 4.10 Materi Dalam E-book Sesudah Revisi	89
Gambar 4.11 Tampilan Awal E-book Sebelum Revisi	90
Gambar 4.12 Tampilan Awal E-book Sesudah Revisi	90
Gambar 4.13 Materi Dalam E-book Sebelum Revisi	91
Gambar 4.14 Materi Dalam E-book Sesudah Revisi	91
Gambar 4.15 Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba	93

DAFTAR LAMPIRAN

Angket Validasi Ahli Media	104
Angket Validasi Ahli Materi	107
Angket Kemenarikan, Kemudahan, Kebermanfaatan	111
Soal Posttest untuk Uji Efektifitas (Kelayakan)	115
Dokumentasi Foto Penelitian	116
Hasil Kemenarikan, Kemudahan, Kebermanfaatan	121
Hasil Nilai Posttest	123



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam kehidupan manusia yang akan dibutuhkan sampai akhir hayatnya. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal mengembangkan diri dijelaskan juga pada firman Allah SWT dalam QS. Al-Furqon ayat 62 yang berbunyi.


اللَّيْلِ جَعَلَ الَّذِي هُوَ النَّهَارُ خَلْفَهُ لَمَنْ أَرَادَ أَنْ يَذْكُرَ أَوْ أَرَادَ شُكُورًا

Artinya : *“Dan Dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur”. (Al Furqan : 62)¹*

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT menyeru kita sebagai umat manusia agar ber-Tadzakkur berarti mengingat Allah, mengingat nikmat-nikmat Allah yang diberikan kepada kita, mengingat bahwa seorang muslim dalam hidupnya ini mempunyai tujuan yaitu beribadah kepada Allah swt dan memakmurkan dunia ini dengan nilai-nilai yang diletakkan oleh Allah swt, mengingat bahwa kematian adalah sesuatu yang benar-benar akan terjadi pada diri setiap manusia, sehingga dia harus mempersiapkan segalanya untuk

¹ Perpustakaan Nasional, *Al-Qur'an Terjemah Dan Tajwid* (Bandung: Sygma creative media corp, 2014)

menyambutnya. Dengan demikian tadzakkur berarti juga kesempatan untuk mengembangkan diri di dalam kehidupan ini untuk menjadi orang yang bermanfaat bagi manusia, negara, bangsa dan ummat, serta di akhirat nanti.

Pada masa era globalisasi saat ini perkembangan teknologi yang pesat dalam dunia pendidikan tidak hanya menuntut lulusan sekolah yang memiliki pengetahuan yang luas akan tetapi juga memiliki keterampilan yang profesional. Pentingnya teknologi menciptakan peluang inovasi dan pengembangan alat pengajaran yang membawa kontribusi berharga diberbagai lembaga dan dianggap sebagai masa depan pendidikan.² Kenyataan ini mengharuskan sekolah secara terus-menerus perlu melakukan peningkatan kualitas lulusan agar memiliki kompetensi seperti yang diinginkan.

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan peserta didik dan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran.³ Salah satu perangkat pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat mempermudah proses pembelajaran seperti membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Media belajar mandiri pada era kemajuan

² Joseph R Carreon, "Facebook as Integrated Blended Learning Tool in Technology and Livelihood Education Exploratory", *International Journal of Educational Technology*, Vol 5, No.2 (2018), h.19–20.

³ Dewi Santi, Titik Sugiarti, dan Arika Indah K, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Lingkaran Kelas VII SMP", *Kadikma*, Vol 6, No.1 (2015), h.2.

teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal di dalam dunia pendidikan.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan akan mempermudah menentukan dengan apa dan bagaimana untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Oleh karena itu, kehadiran multimedia dalam proses pembelajaran menjadi sangat bermanfaat.

Kehadiran multimedia juga dapat disajikan dalam bentuk bahan ajar berupa buku, Lembar Kerja Peserta Didik, dan sebagainya. Media pembelajaran memberikan manfaat yang baik dalam proses belajar siswa, antara lain (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan ajar akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan materi serta tercapainya tujuan dari belajar mengajar; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi; dan (4) siswa lebih aktif dan lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya sekedar mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan dan memerankan secara langsung.⁴ Sehingga perlu diberikan dukungan dalam proses pembelajaran tidak hanya metode tetapi juga terhadap media pembelajaran.

⁴ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), h.6.

Namun, berdasarkan hasil pra penelitian di MTS Al-Hikmah Bandar Lampung dengan menyebar angket kepada 1 pengampu mata pelajaran Fiqh tentang media pembelajaran, proses pembelajaran, dan penggunaan buku, diperoleh informasi bahwa untuk media pembelajaran Pendidik jarang memanfaatkan komputer atau laptop pada proses pembelajaran. pendidik masih jarang untuk mencari dan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia/*software* terbaru, pendidik masih jarang untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan *software*, pendidik masih jarang menggunakan *software*, pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran, dan pendidik sangat sering mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran elektronik.

Pendidik masih memakai media yang lama yaitu dari penggunaan buku yang mana buku disekolah tersebut memiliki jumlah yang sangat sedikit sehingga hanya sedikit saja siswa yang bisa mendapatkan buku tersebut. Pendidik masih jarang untuk mencari dan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia terbaru, walaupun hampir setiap kelas memiliki Fasilitas berupa LCD Proyektor yang dapat di pergunakan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran agar lebih baik. Tetapi pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran sehingga hanya terpaku dalam media yang lama yaitu buku yang jumlahnya hanya sedikit.

Hal di atas didukung juga oleh hasil wawancara kepada beberapa peserta didik pada instrumen analisis kebutuhan media pembelajaran peserta

didik diperoleh informasi secara umum bahwa peserta didik mayoritas memiliki komputer atau laptop, tetapi peserta didik jarang sekali menggunakannya dalam belajar padahal jumlah buku yang ada di sekolah tersebut jumlahnya sangat sedikit. Peserta didik juga kurang mendapatkan media pembelajaran berupa *software/multimedia* yang menyenangkan dan inovatif, peserta didik jarang mendapatkan media *software* yang mempermudah dalam belajar.

Mengatasi permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran baru berupa *E-book* (elektronik book/buku) yang menggunakan bantuan *Sigil Software*, yang mana *E-book* adalah suatu buku yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan dipergunakan melalui komputer, laptop, tablet, dan smartphone. Salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut yaitu *sigil software*. *Sigil software* merupakan editor untuk epub.⁵ *Sigil Software* ini gratis dan dapat digunakan untuk semua orang (legal). Dengan segala kemudahan yang diberikan *sigil* ini dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah yang ada dalam dunia pendidikan terutama pada bahan ajar berupa media pembelajaran seperti buku elektronik (*E-book*). Penelitian yang berkaitan dengan *sigil software* sebelumnya memanfaatkan *software sigil* sebagai media Pembelajaran *e-learning* yang mudah, murah dan *user Friendly* dengan format *epub* sebagai sumber materi, dan memberikan kesimpulan bahwa pemakaian atau

⁵ Pangestuning Maharani, Febrianto Alqodri, dan Rony Aldhea Dwi Cahya, "Pemanfaatan *Software Sigil* Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* Yang Mudah , Murah Dan *User Friendly* Dengan Format *Epub* Sebagai Sumber Materi", *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2015, h.25.

pemamfaatan *software Sigil* bisa dijadikan sebagai *software* pembuatan media pembelajaran yang memberikan sumber materi dan memiliki nilai ekonomis bagi kalangan pelajar.⁶ Dari ide penelitian sebelumnya, peneliti disini akan membuat buku elektronik (*E-Book*) dengan bantuan *sigil software*.

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* untuk kelas VII MTS Mata Pelajaran Fiqh”.

B. Identifikasi Masalah.

1. Pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran.
2. Pendidik masih menggunakan metode ceramah yang membosankan.
3. Peserta didik jarang mendapatkan buku untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang akan diteliti yaitu pengembangan media pembelajaran *e-book* dengan bantuan *Sigil Software* untuk kelas VII MTS Mata Pelajaran Fiqh.
2. Buku yang dibuat berupa buku berbentuk elektronik dengan menggunakan bantuan *sigil software*, yang memuat materi pada mata pelajaran fiqh.

⁶ *Ibid*, h. 26.

3. Pengujian terhadap pengembangan media pembelajaran *e-book* dengan menggunakan bantuan sigil software yang dibuat hanya meliputi pengujian produk untuk melihat keefektifan pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* pada mata pelajaran fiqh kelas VII MTS?
2. Bagaimana kualitas *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* pada mata pelajaran kelas VII MTS yang dikembangkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* untuk kelas VII MTS Mata Pelajaran Fiqh.
2. Mengetahui kualitas *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* untuk kelas VII MTS Mata Pelajaran Fiqh yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam pengembangan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *sigil software* untuk kelas VII MTS Mata Pelajaran Fiqh.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah proses pembelajaran dengan baik dan benar, *E-book* pada mata pelajaran fiqh ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi sekolah-sekolah yang tidak memiliki banyak buku.

3. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan *E-book* dengan bantuan menggunakan *sigil software* pada proses pembelajaran serta dapat memberikan ketertarikan pada peserta didik terhadap pembelajaran fiqh.

G. Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dari penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan adalah proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *E-book* dengan bantuan *sigil software*.
2. E-book dengan bantuan *sigil software* merupakan buku elektronik yang berupa panduan siswa yang berisi materi-materi.
3. Materi yang dibahas dalam pengembangan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *sigil software* ini meliputi materi pada mata pelajaran fiqh kelas VII MTS.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Bidang pendidikan, penelitian, dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R & D)*, merupakan model penelitian yang banyak digunakan dalam pengembangan pendidikan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia pengembangan adalah suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹ Borg dan Gall mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode/proses penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.² Penelitian dan pengembangan (*R & D*) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya, yang dapat dipertanggung jawabkan.³

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk membuat atau menghasilkan produk tertentu, kemudian produk tersebut divalidasi dan diuji keefektifannya.

¹ “Arti kata kembang - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,” <<https://www.kkbi.web.id/kembang>> [accessed 7 January 2019].

² Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.28.

³ Fiska Komala Sari, Farida, dan M.Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan”, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 7, No.2 (2016), h.136.

Prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall yaitu:⁴

(1) Pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan siswa; (2) Melakukan perencanaan; (3) Mengembangkan produk awal; (4) Pengujian lapangan awal; (5) Melakukan revisi utama; (6) Melakukan uji lapangan utama; (7) Melakukan revisi produk; (8) Melakukan uji lapangan operasional; (9) Revisi produk terakhir; dan (10) Mengimplementasikan produk.

Prosedur penelitian pengembangan oleh Sugiyono antara lain:⁵

(1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Produksi massal.

Berdasarkan uraian dari kedua pendapat ahli di atas mengenai prosedur pengembangan, dapat kita ketahui bahwa dalam pengembangan suatu produk harus melalui beberapa tahapan (prosedur). Tahapan ini terdiri dari kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan. Berdasarkan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini. Rincian tahapan pengembangan akan dibahas di bab empat, tahap penelitian. Produk yang dihasilkan diharapkan berkualitas baik, bermanfaat, dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

⁴ *Ibid*, h.29.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: kualitatif, kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.409.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan hal yang berkaitan dengan sarana, alat, atau bahan yang digunakan dalam pembelajaran.⁶ Media pembelajaran adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan.⁷ Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik.

Tentang penggunaan media sebagai sumber belajar atau alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik ini telah diungkapkan dalam surat An-Naml ayat 28:

Artinya : “pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkanlah kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikan apa yang mereka bicarakan.”⁸

Ayat di atas menceritakan tentang kisah Nabi Sulaiman AS yang menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang akan disampaikan kepada Ratu Bilqis, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Bahkan Nabi Sulaiman AS telah

⁶ Heru Kurniawan, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia kurikulum2013* (Jakarta : Kencana, 2015), h.70.

⁷ Rubhan Masykur, Nofrizal, & Muhammad Syazali, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*”, (Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika Vol.8, no.2,2017), h. 179.

⁸ Ahmad Hatta, “*Tafsir Qur'an Per kata Dilengkapai Dengan Asbabun Nuzul & Terjemah*”, (Jakarta: Maghfirah Pusataka, 2009).

memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya. Hubungan ayat ini dengan media pembelajaran yaitu dalam proses pembelajaran juga seharusnya dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memperlancar komunikasi agar pesan-pesan pendidikan tersampaikan dengan baik.

Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan memanfaatkan media.⁹ Media yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip yang baik dan benar dapat membantu peserta didik dalam kegiatan belajarnya dan membantu pendidik untuk mengurangi waktu dalam penyajian suatu materi. Oleh karena itu keberadaan media dalam pembelajaran tidak mungkin diabaikan, keberadaan media sangat penting untuk mencapai target yang diinginkan .

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kehadiran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyalurkan informasi dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran tidak hanya berbentuk cetak namun media pembelajaran dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti media pembelajaran buku elektronik

⁹ Farida, “Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD”, (*Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.6, no.1,2015), h.26.

yang dibantu dengan sigil software yang bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pada zaman sekarang ini perkembangan teknologi sangat banyak dan beragam yang bisa dibuat sebagai media pembelajaran. Berikut jenis-jenis media pembelajaran : (i) benda langsung dipakai; (ii) audio (media suara); (iii) visual (media gambar); serta (iv) audio visual (suara dan gambar).¹⁰

Sedangkan menurut lehsin jenis-jenis media pembelajaran yaitu :

1. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut makan dapat diambil kesimpulan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Contoh media pembelajaran berbasis manusia adalah pembelajaran dengan metode ceramah.

2. Media berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenali dengan buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah , dan lembar lepas. Berapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan

¹⁰ *Ibid*, h.70-71.

adalah warna, hurup, dan kotak. Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan adalah media yang dibuat dari hasil cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan tertentu, seperti percetakan buku. Menggunakan media pembelajaran ini siswa cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran.

3. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memeperkuat ingatan. Visual juga dapat meningkatkan minat siswa dan dapat memeberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran berbasis visual tersebut dapat dijabarkan bahwa media pembelajaran ini adalah suatu media pembelajaran yang dapat dilihat. Contoh media berbasis visual adalah belajar secara *outdoor*, dll.

4. Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menghubungkan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan , dan penelitian. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio visual adalah media yang mementingkan pendengaran dan penglihatan. Contoh media berbasis

audio visual adalah video interaktif. Penggunaan media berbasis audio visual membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi yang tinggi.

5. Media Berbasis Komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan computer berperan sebagai manager dalam pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction (CMI)*. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Intruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama dalam materi pembelajaran. Berdasarkan penjabaran diatas dapat disimpulkan bahwa media berbasis computer adalah media pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer. Peserta didik dituntut untuk mandiri dalam menggunakan media berbasis komputer. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Kebutuhan pembelajaran yang dimaksud adalah sesuai dengan kompetensi, sarana dan prasara yang ada di lingkungan sekolah.

6. Media Internet

Internet dalam dunia pendidikan dikenal dengan nama *E-Learning*, atau bisa diartikan sebagai media pembelajaran berupa elektronik. *E-Learning* dikenal juga sebagai *Distance Learning* atau

pembelajaran jarak jauh, dikatakan demikian karena konsep *E-Learning* sudah banyak diterapkan dikalangan pelajar atau mahasiswa.

E-Learning juga bisa dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui *video conference*. Sarana *video conference* dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan dengan *dress code* apa saja.¹¹

Berdasarkan uraian dari jenis-jenis media pembelajaran diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran jenis media internet berupa buku elektronik. Buku bisa diartikan sebagai media pembelajaran berupa cetak yang disusun secara sistematis, oprasional, terarah dan menarik yang mencakup isi materi, metode dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat kita pahami bahwa buku pada dasarnya adalah sebuah media pembelajaran yang disusun secara sistematis dan menarik dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta sesuai dengan taraf jenjang pendidikan mereka, agar mereka dapat belajar mandiri atau belajar sendiri dengan bimbingan yang minimal dari pendidik.

¹¹ Agus Pahrudin, Syafrimen Syafril, Heru Juabdin Sada, "*Learning Content Of Islamic Education Based on Multikultural in Senior High School In Bandar Lampung*", (Jurnal Pendidikan Agama Islam : Vol. 9, no 1 (2018)).

4. E-book

a) Pengertian E-book

E-book adalah singkatan dari *electronic book* atau buku elektronik, nama lain yang sering digunakan adalah *digital book*. *E-book* sebagai buku elektronik yang dapat dibaca secara digital pada layar komputer, piranti khusus pembaca *e-book* (e-book reader), *personal digital assistant* (PDA), atau bahkan pada telepon genggam. Dengan perkataan lain, *e-book* dinikmati dan dibaca dilayar dari pada lembaran kertas.

E-book yang dapat diperoleh secara elektronik dan disimpan serta dibaca pada berbagai perangkat memberikan kemudahan bagi penggunaanya karena e-book dapat diakses dengan berbagai cara, dan bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Dalam banyak hal, e-book lebih sempurna karena mudah diakses dan memiliki berbagai keunggulan dibandingkan dengan buku cetak.¹²

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah pesat, sehingga membuat media pembelajaran semakin berkembang termasuk dalam hal penyajian media pembelajaran. Penyajian media pembelajaran tidak hanya sampai di media cetak saja, akan tetapi sudah memanfaatkan media berupa media elektronik/digital. Salah satu bentuk media elektronik tersebut adalah *e-book*. *E-book* atau buku elektronik merupakan buku

¹² Ahuja and H.K Goel, E-Books: basic issues, advantages and disadvantages (*International Research Journal* 2010). 2(11-12): 31-36.

cetak versi elektronik, digunakan dengan perangkat elektronik seperti computer, laptop, hp atau perangkat elektronik lainnya.¹³

Media elektronik *e-book* memberikan inovasi terhadap perkembangan suatu media dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diubah penyajiannya kedalam format elektronik/digital adalah modul. Buku elektronik atau yang biasa dikenal dengan *E-book* dapat diartikan sebagai media/alat pembelajaran yang dirancang dengan format digital yang dikemas dengan lebih interaktif, yang berisi materi sistematis untuk mencapai kompetensi yang ingin dicapai.¹⁴ Perbedaannya dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1
Perbedaan Buku cetak dan buku Elektronik

Buku Elektornik/E-book	Buku Cetak
Format elektronik (dapat berupa file .doc, .exe, .swf, dll)	Format berbentuk cetak (kertas)
Ditampilkan dengan menggunakan monitor atau perangkat elektronik dan software khusus (komputer/laptop, PC, HP, Internet)	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi cover
Lebih praktis untuk dibawa kemanapun karena bentuknya yang tidak besar dan tidak berat	Kurang praktis untuk dibawa karena bentuknya relatif besar dan berat
Menggunakan CD, USB Flashdisk, atau memori card sebagai medium penyimpanan datanya	Tidak menggunakan CD atau memori card sebagai medium penyimpanan data
Biaya produksi lebih murah. Untuk memperbanyak produk bisa dilakukan	Biaya produksi lebih mahal. Untuk memperbanyak dan mendistribusikan

¹³ Amalia, F, dan R Kustijono, "Efektifitas Penggunaan E-Book Dengan Sigil Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis", *SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2017 "Menghilirkan Penelitian-Penelitian Fisika Dan Pembelajarannya"*, 25 (2017), h.84.

¹⁴ Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD", (*Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* Vol.6, no.1,2015), h.26.

dengan mengcopy file antar user. Pengiriman atau distribusi bisa dilakukan dengan menggunakan e-mail	diperlukan biaya tambahan
Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan perangkat elektronik dan software khusus (computer/laptop, PC, HP, Internet) untuk mengoperasikannya.	Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk mengoperasikannya.
Tahan lama, tergantung dengan medium yang digunakan.	Tidak tahan lama, karena modul berbahan kertas yang mudah lapuk dan mudah sobek.
Naskahnya dapat disusun secara linier maupun non linier.	Naskahnya hanya dapat disusun secara linier.
Dapat dilengkapi dengan audio, animasi dan video dalam penyajiannya.	Tidak dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam penyajian, hanya terdapat ilustrasi dalam bentuk gambar dan grafis atau dalam bentuk vektor.
Pada setiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci atau password yang berguna untuk mengunci kegiatan belajar. Peserta didik harus menguasai satu kegiatan belajar sebelum melanjutkan ke kegiatan selanjutnya. Dengan demikian peserta didik dapat menuntaskan kegiatan belajar secara berjenjang.	Tidak dapat diberikan password, peserta didik bebas mempelajari setiap kegiatan belajar. Sehingga terdapat sedikit kelemahan dalam kontrol jenjang kompetensi yang harus diperoleh pelajar.

b) Manfaat E-Book

Manfaat dari E-book ialah sebagai berikut:¹⁵

1. Meningkatkan minat baca. Dewasa ini orang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar monitor daripada di depan buku cetak
2. Ramah bagi lingkungan. E-book menghemat pohon. E-book menyingkirkan kebutuhan tempat untuk membuang buku-buku lama. E-book

¹⁵ Pastore. 2008. 30 *Benefits of E-Books*. (Online) [diakses tanggal 18 juli 2016].

menghemat biaya transportasi dan polusi terkait dengan pengiriman buku cetak ke berbagai wilayah.

3. Memelihara/menjaga keawetan buku. E-book tidak mengenal umur atau tahan lama (tidak terbakar, berjamur, keropos, busuk atau hancur). E-book menjamin bahwa literatur akan tetap ada.

4. Lebih cepat diproduksi dan direvisi di bandingkan dengan buku cetak yang memungkinkan pembaca untuk membaca buku tentang isu-isu dan peristiwa mutakhir.

5. Sangat mudah diperbaharui, untuk memperbaiki kesalahan dan/atau menambah informasi baru.

Dengan demikian, E-book merupakan pembaharuan buku tradisional menjadi buku digital dengan perpaduan beberapa media dan dengan desain semenarik mungkin tanpa mengesampingkan kegunaannya.

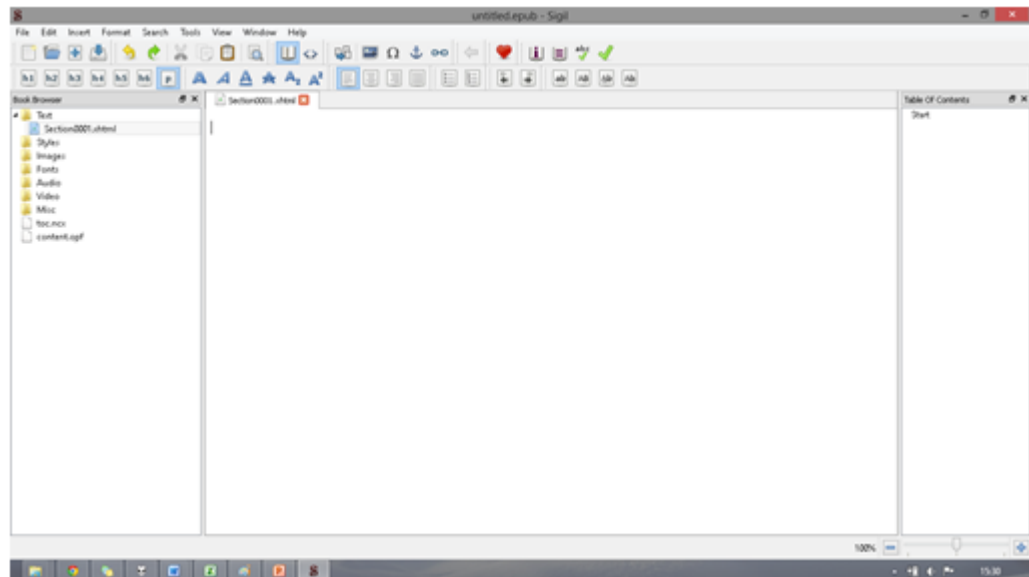
c) Kekurangan E-book

1. Ketergantungan akan sumberdaya listrik .
2. Piranti pembaca yang masih mahal dan dapat rusak.
3. Rentannya dokumen-dokumen *E-book* terhadap aktivitas yang dilakukan pembaca.
4. Banyaknya program yang harus diingat, mengingat format yang ada semakin bertambah.
5. Masalah hak cipta.

5. Sigil Software

a) Pengertian Sigil Software

Sigil adalah suatu software editor untuk epub yang bersifat open source. Epub (electronic publication) merupakan salah satu format digital yang merupakan format standardisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) pada tahun 2011. Epub merupakan software pengganti dari Open eBook yang bertugas sebagai format buku terbuka. Epub merupakan file multimedia yang dapat diakses dari file bertipe htm, xhtml, xml, css yang dijadikan satu file dengan ekstensi .epub. Format epub merupakan format buku digital yang paling populer saat ini. Hal ini disebabkan karena pada epub terdapat berbagai fitur yang dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan eBook. Seperti tersedianya perintah yang digunakan untuk menyisipkan file video dan audio selain gambar dan teks, sehingga akan lebih mempercantik tampilan buku. Selain kelebihan tersebut epub juga mempunyai kelebihan lain yaitu epub bersifat friendly dan support dengan banyak perangkat, seperti komputer (diakses di google chrome, plugin firefox), Android (dengan menggunakan Ideal reader, FBReader, iOS (ireader), Blackberry playbook, Sony Reader, dan berbagai perangkat lainnya.



Gambar 2.1. Tampilan Awal Sigil

Dari tampilan awal sigil di atas, panel sebelah kiri berfungsi untuk mencari file-file yang akan di Epub-kan dan file yang ada dalam Epub, panel tengah berfungsi sebagai editor dan panel sebelah kanan berfungsi untuk daftar isi dari dokumen Epub yang dikerjakan.¹⁶

Berikut ini adalah daftar fitur yang ada dalam aplikasi sigil:

1. Panduan/manual pengguna Sigil dapat diakses secara online
2. Perangkat lunak bebas dan sumber terbuka di bawah GPLv3
3. Mutliplatform, sehingga dapat dijalankan pada sistem operasi windows, linux dan Mac

¹⁶ “Fitur Aplikasi Sigil”, <<https://mustafhidz.wordpress.com/2017/05/17/fitur-aplikasi-sigil>> [diakses 29 januari 2019]

4. Dukungan UTF-16. UTF-16 adalah kepanjangan dari 16-bit Unicode Transformation Format, adalah standar kemampuan untuk melakukan encoding (proses konversi informasi dari suatu sumber (objek) menjadi data, yang selanjutnya dikirimkan ke penerima pada sistem pemrosesan data) sejumlah 1,112,064 kemungkinan karakter dan teks
5. Tampilan yang terdiri tampilan buku (*book view*), tampilan kode (*code view*), dan tampilan akhir (*preview view*)
6. Fasilitas WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) pada tampilan buku (*book view*). Istilah ini digunakan dalam perkomputasian untuk menggambarkan suatu sistem dimana konten yang sedang disunting/di-edit akan terlihat sama persis dengan hasil keluaran akhir
7. Kontrol penuh untuk melakukan penyuntingan atau proses edit pada tampilan kode (*Code view*) sintaks EPUB sintaks Code View
8. Pembuat daftar isi otomatis sampai beberapa level
9. Editor Metadata (adalah informasi terstruktur yang mendeskripsikan, menjelaskan, menemukan, atau setidaknya membuat menjadikan suatu informasi mudah untuk ditemukan kembali, digunakan, atau dikelola) dengan dukungan penuh untuk semua entri metadata (lebih dari 200) dengan deskripsi lengkap untuk masing-masing
10. Fasilitas aplikasi dengan format beberapa bahasa
11. Pemeriksa ejaan (*spell cheking*)

12. Dukungan PCRE (Perl Compatible Regular Expressions), yaitu dukungan untuk pencarian teks dan penggantian teks secara cepat
13. Mendukung impor EPUB, file HTML, file gambar, dan style sheet
14. Epub validator

b) Kelebihan dan Kekurangan Sigil Software

Kelebihan dari sigil software adalah (1) Aplikasi pembuat buku *digital freeware* dengan fitur terlengkap dari pada pembuat buku digital lain saat ini, (2) *Running test* dan hasil prototipe ringan dan mudah dioperasikan, (3) Friendly pada semua jenis perangkat pembaca dan fleksible dalam pemakaian, pembaca dapat memutar video sendiri tidak berjalan sendiri seperti tampilan aplikasi buku digital lain yang kebanyakan otomatis berjalan sendiri dan (4) Semakin mudah dan lengkapnya isi bacaan semakin tinggi minat baca pembaca untuk memperdalam pengetahuannya dalam mengali ilmu dalam bacaan tersebut sehingga meningkatkan berfikir kritis pembaca. Sedangkan untuk kekurangan dari software tersebut adalah (1) Ekstensi video masih harus berformat MP4 saja, (2) Layout untuk perintah menjadikan sebuah kolom dan *insert Shape* belum ada, (3) Layout hanya tersedia single page tidak bisa dibuat multiple page.¹⁷

¹⁷ “Fitur Aplikasi Sigil”, <<https://mustafhidz.wordpress.com/2017/05/17/fitur-aplikasi-sigil>> [diakses 29 januari 2019]

6. Mata Pelajaran Fiqh

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Kata *Fiqh* secara leksikal berarti tahu, *al-fahmu* (paham) dan mengerti merupakan istilah digunakan dengan khusus di bidang hukum agama, yurisprudensi Islam. Secara etimologis (bahasa) Fiqih merupakan keterangan tentang pengertian atau paham dari maksud ucapan si pembicara, atau pemahaman yang mendalam terhadap maksud-maksud perkataan dan perbuatan.¹⁸

Secara terminologis (istilah), pandangan ulama-ulama *syara'* (hukum Islam), *Fiqh* adalah pengetahuan tentang hukum-hukum yang sesuai dengan *syara'* mengenai amal perbuatan yang diperoleh dari dalil-dalilnya yang *tafshill* (terinci, yakni dalil-dalil atau hukum-hukum khusus yang diambil dari dasar-dasarnya, Al-Qur'an dan Sunnah yang disusun oleh mujtahid dengan jalan penalaran dan ijtihad. Dengan kata lain Fiqih adalah ilmu pengetahuan mengenai hukum agama Islam.

Fiqih adalah aturan-aturan syariat yang telah disusun secara sistematis. Fiqih juga sering disebut sebagai kodifikasi hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis Nabi Muhammad SAW. Secara bahasa syariat berarti

¹⁸ Suyuthi Pulungan, *Fikih Siyasah Ajaran, Sejarah, Dan Pemikiran*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), h. 23.

jalan. Dalam pengertian yang lebih luas. Istilah syariat bermakna sistem norma yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.¹⁹

Dapat disimpulkan Fiqih adalah hukum atau syariat Islam yang disusun secara sistematis yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis yang mengatur hubungan manusia dengan lingkungannya.

Keberadaan syariat sebagai hukum dalam ajaran Islam tidak dapat dilepaskan dari akidah Islam. Syariat berisi sekumpulan aturan hukum yang merupakan implementasi kandungan Al-Qur'an dan Hadis. Dalam syariat Islam terdapat beberapa hukum yang mengatur perbuatan manusia. Hukum tersebut dikenal sebagai berikut:

- a. Wajib, yaitu perbuatan yang apabila dikerjakan akan mendapatkan pahala dan apabila ditinggalkan akan mendapatkan dosa.
- b. Sunnah, yaitu perbuatan yang apabila dikerjakan akan mendapatkan pahala dan tidak berdosa bila ditinggalkan.
- c. Mubah, yaitu perbuatan yang boleh dikerjakan atau ditinggalkan dan apabila dikerjakan atau ditinggalkan tidak akan mendapatkan pahala atau dosa.
- d. Makruh, yaitu perbuatan yang apabila ditinggalkan akan mendapatkan pahala, tetapi tidak berdosa jika dikerjakan.
- e. Haram, yaitu perbuatan yang apabila dikerjakan akan mendapatkan dosa dan apabila ditinggalkan akan mendapatkan pahala.

¹⁹ Ahmad Izzan dan Saehudin, *Fiqih Keluarga*, (Bandung: Mizan Pustaka, 2017), h. 11.

Menurut Al-Ghazali Fiqih ialah hukum syariat yang berhubungan dengan perbuatan orang mukallaf, seperti: mengetahui hukum wajib, haram, mubah, mandup dan makruf: atau mengetahui suatu akad itu sah atau tidak; dan suatu ibadah itu diluar waktunya yang semestinya (*qadla'*) atau di dalam waktunya (*ada'*).

Sedangkan menurut istilah yang digunakan para ahli Fiqih (*Fuqaha*), Fiqih merupakan ilmu pengetahuan yang membicarakan atau membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, As-sunnah dan dari dalil-dalil terperinci.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa Fiqih merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang hukum-hukum syara' yang bersumber dari Al-Qur'an, As-Sunnah dan dari dalil-dalil terperinci.

b. Dasar Tujuan dan Fungsi Pelajaran Fiqih

Mempelajari ilmu Fiqih termasuk usaha untuk memperdalam ilmu agama yang diperintahkan oleh Allah SWT, sebagaimana dinyatakan dalam Al-Qur'an yaitu:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا

فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ١٢٢

Artinya :“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka

beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”.(QS. At-Taubah : 122).²⁰

Berdasarkan penjelasan ayat di atas, maka jelaslah Allah SWT menyinggung tentang adanya kewajiban selain dari perang atau jihat di jalan Allah, agar umat Islam diperintahkan memperdalam ilmu agama. Dalam kaitannya dengan ayat di atas, Rasulullah SAW, bersabda dalam Hadisnya yaitu:

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ

Penjelasan Hadis di atas menunjukkan bahwa orang yang tidak diberikan pemahaman dalam agamanya tidak dikehendaki kebaikan oleh Allah, sebagaimana orang yang dikehendaki kebaikan oleh Allah, maka Dia menjadikannya paham dalam masalah agama. Dan barangsiapa yang diberikan pemahaman dalam agama, maka Allah telah menghendaki kebaikan untuknya. Dengan demikian, yang dimaksud dengan pemahaman (Fiqih) adalah ilmu yang mengharuskan adanya amal.²¹

²⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, (Bandung: CV. Diponegoro, 2005), h. 206.

²¹ <<https://or.id2311-keutamaan-ilmu-syari-dan-mempelajarinya.html>>, (di akses pada tanggal 23 Januari 2019) jam 08.33.

c. Pembagian Pelajaran Fiqih

Bahwa para ulama telah membagi hukum Fiqih ke dalam delapan bagian besar. Kedelapan bagian tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Hukum yang berkaitan dengan ibadah kepada Allah SWT., seperti shalat, shaum, zakat, haji, dan lainnya;
- b. Hukum yang berkaitan dengan permasalahan keluarga (*al-ahwa al-syakhshiyyah*), seperti nikah, talak, masalah keturunan, nafkah dan sebagainya;
- c. Hukum yang berkaitan dengan muamalah, yaitu hubungan antarmanusia dalam rangka memenuhi kebutuhan masing-masing, seperti masalah harta dan hak-hak lainnya;
- d. Hukum yang berkaitan dengan perbuatan atau tindak pidana (*jinayah atau uqubah*);
- e. Hukum yang berkaitan dengan penyelesaian sengketa antarmanusia (*ahkam al-qadha*);
- f. Hukum yang mengatur hubungan antara pimpinan dengan rakyatnya (*al-ahkam al-sulthaniyyah* atau *al-siyasah al-syar'iyah*);
- g. Hukum yang mengatur hubungan antarnegara dalam keadaan perang dan damai (*syiar* atau *al-huquq al-dauiyyah*);

- h. Hukum yang berkaitan dengan adab, yaitu akhlak baik dan akhlak buruk.²²

Semua bagian yang termasuk ke dalam kajian ilmu Fiqih tersebut tidak hanya mengandung makna keduniaan, tetapi juga mengandung makna keakhiratan. Artinya hukum-hukum tersebut tidak hanya menyangkut urusan-urusan dunia, melainkan juga berkaitan dengan urusan manusia di akhirat. Hal tersebut karena Islam tidak memisahkan urusan dunia dengan urusan akhirat meskipun keduanya dapat dibedakan.

d. Fungsi Pembelajaran Fiqih

Syariat Islam diturunkan oleh Allah SWT, sebagai pedoman yang memberikan bimbingan dan arahan kepada manusia agar dapat melaksanakan tugas hidupnya di dunia dengan benar sesuai kehendak Allah SWT. Berikut ini fungsi pembelajaran Fiqih atas syariat bagi manusia.

- a. Menunjukkan jalan menuju tujuan manusia sebagai hamba Allah SWT.

Syariat adalah seperangkat aturan Allah SWT, yang berisi perintah untuk ditaati dan larangan untuk di jauhi. Ketaatan manusia pada aturan Allah SWT, membuktikan penghambaan manusia kepada-Nya. Totalitas penghambaan kepada Allah merupakan tujuan yang harus dicapai oleh setiap manusia di muka bumi.

- b. Mengarahkan manusia mencapai peran khalifah Allah di muka bumi.

²² Ahmad Izzan dan Saehudin, *Op. Cit*, h. 14.

Totalitas penghambaan manusia kepada Allah akan membebaskan manusia dari ketundukan kepada makhluk. Manusia akan bertindak secara bebas, dalam arti tidak terikat dan diperbudak oleh makhluk lain. Dengan demikian, manusia dapat menjalankan perannya sebagai khalifah atau wakil Allah di muka bumi. Sebagai seorang khalifah, tugas manusia adalah melaksanakan dan membumikan sifat-sifat Allah SWT, dalam batas-batas kemanusiaan yang dimilikinya.

c. Membawa manusia pada kebahagiaan abadi di dunia dan akhirat.

Syariat akan memberikan arahan yang jelas kepada manusia mengenai jalan yang harus ditempuh dan dihindarinya. Dengan demikian, manusia akan mencapai tujuan hidup yang hakiki yaitu kebahagiaan abadi di dunia dan akhirat. Syariat akan menuntun manusia untuk senantiasa menghindarkan diri dari jalan yang menyesatkan.²³

7. Materi Salat Jama' Qasar, Salat Qasar, salat Jama', dan Salat dalam Keadaan Darurat

A. KETENTUAN SALAT JAMA'

1. Pengertian Salat Jama'

Jama' menurut bahasa berarti mengumpulkan. Sedangkan salat jama' menurut istilah adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu. Misalnya, menggabungkan salat Zuhur dan Ashar dikerjakan

²³ *Ibid*, h. 16.

pada waktu Zuhur atau pada waktu Ashar. Atau menggabungkan salat Maghrib dan Isya dikerjakan pada waktu Maghrib atau Isya'. Sedangkan salat Shubuh tetap pada waktunya tidak boleh digabungkan dengan salat lain.

Hal ini merupakan rukhsah (keringanan) dari Allah SWT. Dalam melaksanakan salat dalam keadaan tertentu. Menjama' salat hukumnya mubah atau boleh bagi orang yang sudah memenuhi syarat.

2. Macam-macam Salat Jama'

a. Jama' *taqdim* adalah mengumpulkan dua salat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal). Jama' Taqdim ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur.
2. Mengumpulkan salat Maghrib dan salat Isya', dikerjakan pada waktu maghrib.

b. Jama' *ta'khir* adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir), jama' ta'khir ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan pada waktu Ashar.
2. Mengumpulkan salat Maghrib dan salat Isya', dikerjakan pada waktu isya'.

3. Syarat-syarat Salat Jama' menurut Imam Syafei

a. Musafir, orang yang sedang dalam perjalanan dan perjalanannya tidak untuk maksiat.

- b. Jarak perjalanan minimal 80.64 km
- c. Tidak boleh makmum dengan orang yang mukmim
- d. Berniat salat Jama'

Syarat Jama' Taqdim

- a. Dikerjakan dengan tertib, yakni dengan salat yang pertama misalnya Zuhur dahulu, kemudian Ashar. Setelah itu, Maghrib dahulu kemudian Isya'
- b. Niat Jama' dilakukan (dilahirkan pada salat pertama)
- c. Berurutan antara keduanya: yakni tidak boleh disela dengan salat sunat atau lain-lain

Syarat Jama' Ta'khir

- 1. Niat Jama' takhir dilakukan pada salat yang pertama
- 2. Masih dalam perjalanan tempat datangnya waktu yang kedua

Salat Jama' Bagi yang Tidak Musafir

Orang yang bukan musafir, boleh juga mengerjakan menjama' salat, kalau dalam keadaan darurat. Misalnya orang yang sedang mengerjakan slaat berjamaah di mesjid disuatu tempat khusus seperti di masjid atau mushalla, kemudian turun hujan lebat yang menghalangi orang untuk pulang dan kembali lagi untuk berjama'ah.

Melanjutkannya haruslah dengan syarat-syarat berikut:

- a. Hujan lebat hingga menyulitkan perjalanan.
- b. Setelah selesai salat pertama, hujan masih berjalan terus, sampai pada permulaan salat yang kedua.
- c. Dikerjakan berurutan antara kedua nya.
- d. Tertib, yaitu mendahulukan Zuhur daripada Ashar, atau Maghrib daripada Isya. Dalam hal ini hanya bolrh Jama' Taqdim saja.
- e. Salat yang kedua juga dilakukan dengan berjamaah.

Praktek Salat Jama'

- a. Cara Melaksanakan salat Jama' Taqdim (misalnya salat Zuhur dengan Ashar, salat Zuhur dahulu empat kemudian salat Asar empat rakaat, dilaksanakan pada waktu zuhur).

Tata caranya sebagai berikut:

1. Berniat salat Zuhur dengn Jama' Taqdim, bila dilafalkan yaitu:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الْعَصْرِ فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat salat Zuhur empat rakaat digabungkan dengan salat asar dengan Jama' Taqdim karena Allah Ta'ala”.

2. Takbiratul ihram
3. Salat zuhur empat rakaat seperti biasa.
4. Salam

5. Berdiri lagi dan berniat salat yang kedua (asar), jika dilafalkan sebagai berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَقْدِيمًا مَعَ الظُّهْرِ ا فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat salat Asar empat rakaat digabungkan dengan salat zuhur dengan Jama’ Taqdim karena Allah Ta’ala”.

6. Takbiratul Ihram.
7. Salat asar empat rakaat seperti biasa.
8. Salam.

Catatan : Setelah salam pada salat yang pertama harus langsung berdiri, tidak boleh diselingi perbuatan atau perkataan misalnya zikir, berdoa, bercakap-cakap dan lain-lain)

- b. Cara melaksanakan salat Jama’ ta’khir (misalnya salat maghrib dengan isya, boleh salat Maghrib dulu tiga rakaat kemudian salat isya’ empat rakaat, dilaksanakan pada waktu Isya’).

Tata caranya sebagai berikut :

1. Berniat menjama’ salat Maghrib dengan Jama’ Ta’khir, seperti sebagai berikut :

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الْعِشَاءِ ا فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat salat Maghrib tiga rakaat digabungkan dengan salat isya’ dengan Jama’ Ta’khir karena Allah Ta’ala”.

2. Takbiratul ihram

3. Salat zuhur empat rakaat seperti biasa.

4. Salam

5. Berdiri lagi dan berniat salat yang kedua (asar), jika dilafalkan sebagai berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ جَمْعًا تَأْخِيرًا مَعَ الْمَغْرِبِ ا فَرَضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya niat salat Isya empat rakaat digabungkan dengan salat maghrib dengan Jama’ Ta’khir karena Allah Ta’ala”.

6. Takbiratul Ihram.

7. Salat isya empat rakaat seperti biasa.

8. Salam.

Catatan : Setelah salam pada salat yang pertama sama seperti jama’ taqdim. Untuk menghormati datangnya waktu slat, hendaknya ketika waktu salat pertama sudah tiba, maka orang yang akan menjama’ ta’khir, sudah berniat untuk menjama’ tak’khir salatnya, walaupun slatnya dilaksanakan pada waktu yang kedua.

B. KETENTUAN SALAT QASHAR

1. Pengertian Salat Qashar

Qashar menurut bahasa berarti meringkas, sedangkan salat qahar adalah meringkas salat wajib empat rakaat menjadi dua rakaat. Mengqashar salat bagi orang yang memenuhi syarat hukumnya *mubah* (boleh) karena

merupakan *rukhsah* (keringanan) dalam melaksanakan salat bagi orang-orang yang memenuhi syarat.

Salat yang boleh diqashar adalah salat zuhur, asar dan isya. Salat maghrib dan shubuh tidak boleh diqashar karena jumlah rakaatnya tidak empat rakaat, firman Allah Swt, yang artinya :

“Dan apabila kamu berpergian di atas bumi, maka tidaklah mengapa kamu meringkas salatmu jika kamu takut diserang orang-orang kafir, Sesungguhnya orang-orang kafir itu adalah musuh kamu yang amat nyata (QS. An- Nisa [4] : 101)

Dalam prakteknya, salat qashar dilaksanakan bersamaan salat Jama', jarang salat Qashar dilaksanakan sendiri atau tidak bersamaan dengan salat' Jama'. Dengan demikian, salat Jama' Qashar adalah sala Jama' yang dilaksanakan dengan cara Qashar/diringkas.

Hukum salat qashar itu boleh, sebagaimana firman Allah Swt:

وَإِذَا ضَرَبْتُمْ فِي الْأَرْضِ فَلَيْسَ عَلَيْكُمْ جُنَاحٌ أَنْ تَقْصُرُوا مِنَ الصَّلَاةِ ١٠١

“Apabila kamu mengadakan perjalanan di atas bumi (di darat maupun di laut) maka tidak ada halangan bagimu untuk memendekkan salat” (Qs. An-Nisa'[4]:101)

2. Syarat Sah Salat Qashar

- a. Orang yang boleh mengqashar adalah musafir yang bukan karena maksiat
- b. Berniat mengqashar pada waktu takbiratul ikhram

- c. Jarak perjalanan sekurang-kurangnya dua hari perjalanan kaki, atau dua marhalah (yaitu sama dengan 16 *farsah*). Keterangan ini berdasarkan hadis Nabi Saw, yang artinya:

“Pernah Ibnu Abbas ra. Mangqashar dan berbuka dalam perjalanan sejauh empat burud, yaitu enam belas farsakh (HR.Bukhari)”

Ulama berbeda pendapat ukuran 16 farsakh, Jarak perjalanannya sudah ada 80.64 km.

Cara mengqashar salat:

- a. Salat yang berjumlah 4 rakaat (zuhur, asar dan isya') dapat diqashar menjadi dua rakaat. Dalam prakteknya, bila seorang melaksanakan salat Jama' Qashar Zuhur dan Ashar maka Zuhurnya dikerjakan 2 rakaat dan Asharnya 2 rakaat.
- b. Salat maghrib adalah salat yang rakaatnya tidak bisa diqashar tetap dilaksanakan 3 rakaat. Seorang yang ingin melaksanakan Jama' Qashar antara salat Maghrib dan Isya', maka maghrib dilaksanakan 3 rakaat dan Isya' 2 rakaat.
- c. Adapun salat Shubuhh tidak dapat dijama' ataupun diqashar.

Praktik Salat Jama' Qashar

- a. Salat Jama' Qashar menggunakan Jama' Taqdim, misalnya salat zuhur dengan ashar, Tata caranya sebagai berikut :

1. Berniat menjama' qashar salat zuhur dengan Jama' Taqdim, seperti sebagai berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الظُّهْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَى الْعَصْرِ جَمَعَ تَقْدِيمًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya berniat salat zuhur dua rakaat digabung dengan salat asar dengan Jama' Taqdim, diqashar karena Allah Ta'ala”

2. Takbiratul ihram
3. Salat Zuhur dua rakaat (diringkas)
4. Salam
5. Berdiri dan niat slat Asar, seperti berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعَصْرِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَى الظُّهْرِ جَمَعَ تَقْدِيمًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya berniat salat Asar dua rakaat digabung dengan salat zuhur dengan Jama' Taqdim, diqashar karena Allah Ta'ala”

6. Takbiratul ihram
7. Salat Asar dua rakaat (diringkas)
8. Salam

- b. Salat Jama' Qashar menggunakan Jama Ta'khir, misalnya salat Maghrib dengan isya'. Tata caranya sebagai berikut:

1. Berniat menjama' Qashar salat Maghrib dengan Jama' Ta'khir, seperti sebagai berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ مَجْمُوعًا إِلَى الْعِشَاءِ جَمَعَ تَأْخِيرًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya berniat salat Maghrib tiga rakaat digabungkan dengan salat isya’ dengan Jama’ ta’khir karena Allah Ta’ala”

2. Takbiratul Ihram

3. Salat Maghrib tiga rakaat seperti biasa

4. Salam

5. Berdiri dan niat salat isya’, seperti sebagai berikut:

أُصَلِّيَ فَرَضَ الْعِشَاءِ رَكْعَتَيْنِ قَصْرًا مَجْمُوعًا إِلَيْهِ الْمَغْرِبِ جَمْعَ تَأْخِيرًا لِلَّهِ تَعَالَى

“Saya berniat salat Maghrib tiga rakaat digabungkan dengan salat isya’ dengan Jama’ ta’khir karena Allah Ta’ala”

6. Takbiratul Ihram

7. Salat Isya’ dua rakaat (diringkas)

8. Salam

Hikmah Salat Jama’ Qashar

1. Salat jama’ dan Qashar merupakan rukshah (kemurahan) dari Allah Swt, terhadap hambanya-Nya. Manakala kita sedang berpergian sehingga dapat melaksanakan ibadah secara mudah sesuai dengan kondisinya.
2. Melaksanakan salat secara Jama’ dan Qashar mengandung arti bahwa Allah Swt tidak mempersulit terhadap hamba-Nya karena sekalipun salatnya dikumpulkan dan diringkas tetapi tidak mengurangi pahalanya.

3. Disyariatkan salat Jama' dan Qashar supaya manusia tidak berani meninggalkan salat karena ia dapat melaksnakan dengan mudah dan cepat.

C. SHALAT DALAM KEADAAN DARURAT

1. Pengertian Salat dalam Keadaan Darurat

Salat Fardhu lima waktu adalah suatu kewajiban yang disyariatkan Allah kepada hamba-Nya untuk dikerjakan. Perintah salat ini berlaku juga bagi orang yang sedang menderita sakit, sedang dalam kendaraan dan orang yang sedang dalam keadaan bagaimnapun selma ingatannya masih ada, maka ia wajib mengerjakan salat.

Bagi orang yang sedang sakit maupun orang yang sedang dalam keadaan sulit melaksanakan salat, Allah memberikan keringanan-keringanan (rukhsah) sesuai dengan kondisinya masing-masing. Dengan demikian, salat dalam keadaan darurat adalah salat dalam keadaan terpaksa.

a. Salat dalam Kendaraan

seseorang yang berpergian dengan kendaraan, tidak bisa melakukan banyak aktifitasnya secara normal, termasuk melaksanakan salat. Mengingat kita di atas kendaraan, bisa jadi tidak memungkinkan untuk salat dengan sempurna. Karena itu, ada beberapa catatan penting yang perlu kita perhatikan:

1. Salat wajib harus dilakukan dengan cara sempurna, yaitu dengan berdiri, bisa ruku', bisa sujud dan menghadap kiblat. Jika diatas sebuah kendaraan seseorang bisa salat sambil berdiri, bisa ruku', bisa sujud dan

menghadap kiblat maka dia boleh salat wajib di atas kendaraan tersebut.

Seperti orang yang salat di kapal.

2. Bersuci (wudhu), bila tidak memungkinkan menggunakan air karena keterbatasan air, boleh bertayamum.

3. Jika di atas sebuah kendaraan seseorang tidak mungkin salat sambil berdiri dan menghadap kiblat, maka cara salatnya adalah duduk semampunya.

4. Jika di atas kendaraan mampu salat sambil menghadap kiblat maka wajib salat dengan menghadap kiblat, meskipun sambil duduk. Namun jika tidak memungkinkan menghadap kiblat, bisa salat dengan menghadap sesuai arah kendaraan, Allah juga berfirman:

فَاتَّقُوا اللَّهَ مَا اسْتَطَعْتُمْ وَأَسْمِعُوا (١٦)

“Bertaqwalah kamu kepada Allah semampu kalian (QS. At-Taghabun [64] :16).

5. Pada waktu takbiratul ihram hendaklah menghadap kiblat, seterusnya dapat menghadap sesuai arah tujuan kendaran

.....فَوَلِّ وَجْهَكَ شَطْرَ الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ وَحَيْثُ مَا كُنْتُمْ فَوَلُّوا وُجُوهَكُمْ

شَطْرَهُ.....(١٤٤)

“Palingkan wajahmu ke arah masjidil haram dan dimana saja kamu berada palingkan mukamu kearahnya” (QS. Al Baqarah [2] : 144).

6. Ketentuan di atas hanya berlaku untuk salat wajib, Adapun salat sunah, boleh dilakukan dengan duduk dan tidak menghadap kiblat, meskipun dua hal itu bisa dilakukan. Jabir bin Abdillah ra. mengatakan:

أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ كَانَ يُصَلِّي التَّطَوُّعَ وَهُوَ رَاكِبٌ فِي غَيْرِ الْقِبْلَةِ

Nabi SAW melaksanakan shalat sunah di atas kendaraan, tanpa menghadap arah kiblat.” (HR. Bukhari)

b. Salat Bagi Orang Sakit

Orang yang sedang sakit diwajibkan pula melaksanakan salat selama akal dan ingatannya masih sehat atau masih sadar. Salat adalah *fardhu ain* yaitu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap pribadi muslim. Telah kita ketahui bersama bahwa salat itu tiang agama, maka barang siapa yang mendirikan salat berarti agamanya telah tegak, sebaliknya jika meninggalkan salat berarti agamanya telah roboh.

Karena pentingnya salat itu, maka dalam kondisi dan situasi apa pun kita wajib melaksanakan salat. Bagi orang yang tidak bisa berdiri, maka dapat mengerjakan salat dengan duduk seperti duduk di antara dua sujud. Jika tidak mampu dengan berbaring di atas lambung, dan jika tidak mampu, maka dengan berbaring terlentang.

Orang yang akan menunaikan salat hendaklah suci dari hadas dan najis. Namun jika tidak bisa melaksanakan sendiri bisa minta bantuan orang lain. Dan jika tidak mungkin boleh bersuci sebisanya. Cara wudhunya, jika masih mampu menggunakan air wudhu dapat dilakukan di atas tempat tidur atau dengan bantuan orang lain atau diwudhukan orang lain, akan tetapi jika

tidak sanggup menggunakan air atau menurut pertimbangan dokter tidak boleh, maka digantikan dengan tayamum atau ditayamumkan oleh orang lain sebagai pengganti wudhu atau mandi.

c. Tatacara salat dalam keadaan darurat

1. Salat berdiri tetapi tidak bisa ruku' atau sujud

Orang yang mampu berdiri namun tidak mampu ruku' atau sujud, ia tetap wajib berdiri. Ia harus salat dengan berdiri dan melakukan ruku' dengan menundukkan badannya. Bila ia tidak mampu membungkukkan punggungnya sama sekali, maka cukup dengan menundukkan lehernya, kemudian duduk, lalu menundukkan badan untuk sujud dalam keadaan duduk dengan mendekatkan wajahnya ke tanah sebisa mungkin.

2. Cara salat dengan duduk

- a. Salat dengan duduk boleh dilakukan dengan berbagai posisi duduk, tetapi yang lebih utama adalah dengan duduk *iftirosy* seperti ketika *tasyahud awal*
- b. Duduklah seperti duduk di antara dua sujud seperti pada (*tasyahud awal*)
- c. Ruku' yaitu dengan duduk membungkuk membaca tasbeih ruku' sebagaimana bias

d. *I'tidal* (dengan duduk kembali)

e. Sesudah itu sujud sebagaimana sujud biasa dengan membaca tasbih.

Kemudian menyempurnakan rakaat yang kedua sebagaimana yang pertama

3. Cara salat dengan terlentang

a. Dengan cara tidur terlentang kepala ditinggikan dengan bantal muka diarahkan ke kiblat.

b. Kemudian berniat salat sesuai dengan salat yang diinginkan

c. Untuk melakukan ruku' sujud cukup dengan kedipan mata

d. Jika tidak bisa, gunakan dalam hati selama masih sadar

e. Adapun bacaan-bacaannya adalah seperti dalam bacaan salat biasa sampai selesai

4. Cara salat dengan Isyarat Mata

a. Saat kondisi seseorang benar-benar kritis dan yang bisa digerakkan hanya matanya, maka semua rukun salat dikerjakan dengan Isyarat mata atau anggota tubuh lainnya

b. Berbaring atau tidur dalam kondisi yang bisa dia lakukan

c. Kemudian berniat salat sesuai dengan salat yang diinginkan

- d. Untuk melakukan ruku' sujud cukup dengan Isyarat mata
- e. Jika tidak bisa, gunakan dalam hati selama masih sadar
- f. Adapun bacaan-bacaannya sesuai dengan kemampuannya

8. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran e-book ini diharapkan nantinya akan menjadi media pembelajaran yang efektif, menarik dan praktis.
2. Pada media pembelajaran e-book ini ditampilkan dengan menggunakan monitor atau perangkat elektronik dan software khusus (komputer/laptop, PC, HP, Internet), dan disimpannya dapat menggunakan CD, USB Flashdisk, atau memori card, sehingga akan memudahkan penggunaanya untuk menggunakan media ini karena lebih praktis dibawa kemanapun.

9. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan kajian teori yang dilakukan, berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang hampir relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Debi Pranata dengan judul Pengembangan *Mobile Apps* Android Dengan Pendekatan *Scientific* Bernuansa Islam Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Matematis, hasil dari penelitiannya bahwa validasi oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 91,67% (sangat

layak) dengan rincian penilaian pada kategori scientifican rata-rata sebesar 83,3% (sangat layak) dan penilaian pada kategori pemahaman konsep rata-rata sebesar 92,9% (sangat layak). Hasil penilaian media bahwa media yang dikembangkan sangat layak dengan persentase sebesar 83%. Dan hasil penilaian media oleh ahli agama menyatakan layak dengan persentase sebesar 77%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama melakukan pengembangan dengan menggunakan pendekatan saintifik. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini mengembangkan *mobile apps* android.

2. Penelitian hasil jurnal oleh Edi Wibowo dan Dona Dinda Pratiwi yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbook Maker* Materi Himpunan. Hasil penelitian ini memperoleh nilai kelayakan oleh ahli materi mendapat skor rata-rata 3,23 dengan kriteria baik dan nilai kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 3,28 dengan kriteria sangat baik, sedangkan nilai kelayakan oleh ahli bahasa mendapat skor rata-rata 3,02 dengan kriteria baik. Respon peserta didik sangat menarik, dengan pencapaian skor rata-rata 3,33 uji coba kelompok kecil dan pencapaian skor rata-rata 3,49 uji coba lapangan, respon uji coba guru sangat menarik dengan pencapaian skor rata-rata 3,64. Hal ini menunjukkan bahwa E-modul yang dikembangkan sangat menarik dan layak digunakan oleh peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar berupa e-modul dan

menggunakan model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yang hanya sampai tahapan ke-7 dalam metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan aplikasi *Kivisoft Flipbook Maker* untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul.

10. Kerangka Berfikir

Pentingnya keberadaan dan kedudukan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam melakukan pemahaman materi menuntut setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar setiap materi pelajaran mudah untuk dipahami. Mata pelajaran fiqh yang dipelajari peserta didik kelas VII di sekolah menengah pertama memerlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami. Salah satu media pembelajarannya yang menarik dan mudah untuk dipahami yaitu media pembelajaran berupa buku elektronik dengan bantuan sigil software. Pengembangan media pembelajaran fiqh berupa buku elektronik/e-book dengan bantuan sigil software dapat membantu peserta didik memahami materi dengan baik. Berikut langkah-langkah yang secara ringkas di tampilkan dalam bentuk bagan kerangka berfikir dari peneliti:

Permasalahan yang ditemukan:

1. Pendidik masih kurang memahami dalam menggunakan *LCD Proyektor*.
2. Pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran elektronik dalam proses pembelajaran.

Mengembangkan media pembelajaran berupa *E-book* dengan bantuan *sigil software*

Mata pelajaran Fiqh kelas VII MTS

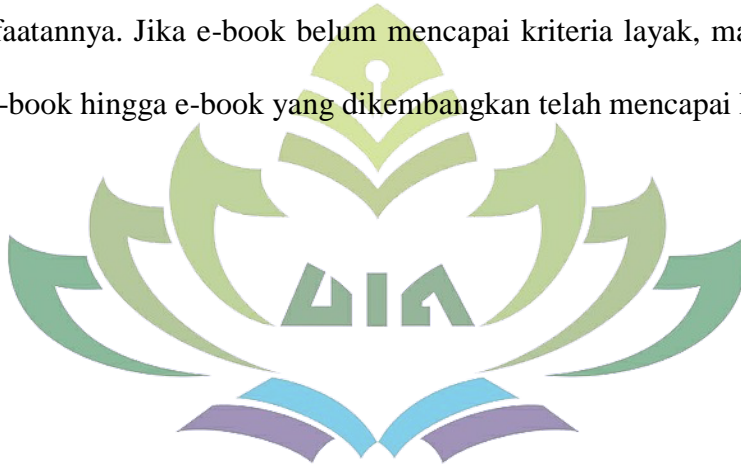
Produk valid untuk digunakan

Uji coba produk
Pembelajaran Fiqh dengan *e-book* dengan bantuan *sigil software*

e-book dinyatakan
LAYAK

Dihasilkan *e-book* dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran Fiqh kelas VII MTS

Dari gambar di atas dijelaskan bahwa solusi terhadap permasalahan yang ditemukan adalah dengan perancangan yaitu peneliti membuat media pembelajaran berupa *E-book* dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran kelas VII SMP. Kemudian setelah peneliti membuat rancangan produk awal, peneliti melakukan tahap pengembangan dengan melakukan validasi kepada validator ahli materi dan validator media. *E-book* yang telah dinyatakan valid oleh validator ahli akan diujicobakan kepada peserta didik di sekolah untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatannya. Jika e-book belum mencapai kriteria layak, maka peneliti harus merevisi e-book hingga e-book yang dikembangkan telah mencapai kriteria layak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*R&D*) adalah proses atau langkah-langkah yang terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.¹ Pengembangan yang dimaksud yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* dengan bantuan sigil software mata pelajaran fiqh kelas VII SMP.

2. Subjek Penelitian dan Pengembangan

Subjek dalam penelitian ini terdapat beberapa unsur yaitu :

a. Ahli

Ahli dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media pembelajaran yang terdiri dari beberapa orang ahli yaitu:

1) Ahli Materi

Ahli materi pembelajaran dalam penelitian ini ialah guru fiqh di sekolah yang akan menilai produk yang dikembangkan. Selain

¹ Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development*) (Bandung: Alfabeta, 2017), h.28.

itu, penilaian ini juga tidak hanya difokuskan pada mata pelajaran fiqh.

2) Ahli Media Pembelajaran

Ahli media pembelajaran dalam penelitian ini ialah dosen mata kuliah pemograman komputer. Penilaian oleh para ahli ini akan menilai tentang aspek tampilan program media yang dibuat dan juga memberikan masukan dan saran terhadap media tersebut.

b. Peserta Didik

Sasaran uji coba penelitian pengembangan ini kepada peserta didik pada kelas VII E MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

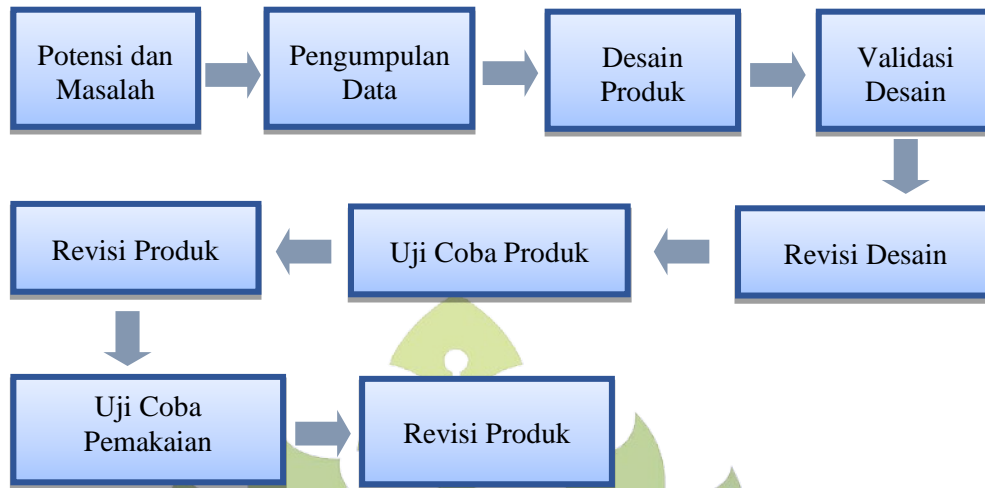
3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi dari Sugiyono dan terdiri dari 10 langkah yang telah dimodifikasi yaitu dengan dibatasi hanya sampai pada tahap ke-9. Semua prosedur penelitian tentu saja bukan merupakan langkah-langkah baku yang harus diikuti sepenuhnya secara keseluruhan. Setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam

proses pengembangan.² Penyederhanaan dan pembatasan terhadap sepuluh langkah menjadi 9 langkah dikarenakan faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu.³ Secara umum tahap-tahap pengembangan dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development (R&D)*

1. Potensi dan Masalah

Langkah awal dari penggunaan metode *Research and Development (R&D)* Sugiyono yaitu potensi dan masalah. Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan realita yang terjadi. Pada langkah ini, dilakukan penelitian pendahuluan untuk mendapatkan informasi bahwa diperlukan adanya

² Edi Wibowo & Dona Dinda Pratiwi, “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan”, (*Desimal : Jurnal Pendidikan Matematika*, no.1,2018), h.1

³ Yunian Putra, Rizki Wahyu, dan Rully Anggraini, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software IMindMap Pada Siswa SMA”, (*Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, no.7 (2016), h.39

pengembangan media pembelajaran berupa *e-book* dengan bantuan *sigil software* . Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yaitu dengan menggunakan angket kebutuhan guru dan wawancara terhadap peserta didik. Angket ditujukan kepada guru mata pelajaran Fiqh dan peserta didik kelas VII MTS Al-Hikmah Bandar Lampung. Hasil analisis angket inilah yang menjadi acuan penulisan latar belakang masalah dalam penelitian pengembangan ini.

2. Mengumpulkan Informasi

Langkah kedua dari penggunaan metode *R&D* Sugiyono yaitu mengumpulkan informasi. Tahap potensi dan masalah yang telah dilakukan pada tahap pertama ditunjukkan secara *factual* dan *up to date*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan membuat rancangan *e-book* yang akan dikembangkan. Pengumpulan informasi dapat dilakukan dengan cara kajian pustaka dari berbagai buku, jurnal, dan artikel yang dapat diakses dengan mudah melalui internet, yang berkenaan dengan *e-book* yang akan dikembangkan.

Pengumpulan informasi yang dilakukan seperti pemilihan model, materi, serta desain dari produk yang akan dikembangkan. Pemilihan materi oleh peneliti yaitu pada mata pelajaran fiqh, serta pemilihan desain *e-book* disesuaikan berdasarkan pemilihan gambar dan warna yang sesuai, yang berdasarkan hasil rujukan yang diperoleh. Hasil pengumpulan informasi inilah yang selanjutnya digunakan sebagai langkah awal dalam menyusun

produk, sehingga dapat mengatasi masalah yang ada di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

3. Desain Produk

Langkah ketiga dari penggunaan metode *R&D* Sugiyono yaitu desain produk. Desain produk merupakan rancangan awal yang dibuat peneliti untuk diwujudkan dalam bentuk gambar atau bagan yang dapat dijadikan sebagai pegangan atau acuan bagi peneliti untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Tahap awal yang dilakukan dalam desain produk ini yaitu mengidentifikasi terlebih dahulu materi dan menentukan format *e-book* yang dibuat. Desain ini masih bersifat hipotetik, karena efektivitasnya belum terbukti, dan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

4. Validasi Desain

Langkah keempat dari penggunaan metode *R&D* Sugiyono yaitu validasi desain. Validasi desain dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut, yaitu ahli materi pembelajaran dalam penelitian ini ialah dosen dan guru fiqh di sekolah yang akan menilai produk yang dikembangkan, sedangkan ahli media pembelajaran dalam penelitian ini ialah dosen mata kuliah pemrograman komputer. Uji validasi desain terdiri dari uji ahli kesesuaian isi atau materi dan uji ahli desain.

Uji ahli materi untuk mengevaluasi materi pembelajaran gaya dan penerapannya, seperti mengkaji aspek sajian materi (uji kelayakan isi, uji

kesesuaian, dan uji kelayakan bahasa), terdiri dari kesesuaian KI, KD, dan indikator; fenomena yang terdapat pada *e-book*; kesesuaian konsep; serta istilah-istilah yang digunakan. Uji kesesuaian isi untuk proses pembelajaran, terdiri dari aspek penulisan pustaka; kesesuaian tujuan pembelajaran; serta langkah-langkah penyajian *e-book* yang telah disesuaikan oleh peneliti. Uji kelayakan bahasa terdiri dari aspek penggunaan bahasa Indonesia yang benar, kemudahan, kesesuaian, kemenarikan, dan konsistensi bahasa yang digunakan.

Uji ahli media pembelajaran digunakan untuk mengevaluasi desain *e-book* yang telah dibuat, seperti mengkaji tampilan *e-book* yang terdiri dari pengemasan desain, tata letak, gambar, pemilihan jenis dan ukuran huruf, serta warna huruf.

5. Revisi Desain

Langkah kelima dari penggunaan metode *R&D* Sugiyono yaitu perbaikan desain. Setelah desain produk divalidasi oleh pakar dan ahlinya, maka dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.

6. Uji coba Produk

Langkah ke-6 dari penggunaan metode *Research and Development* (*R&D*) Sugiyono adalah uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan untuk mengetahui kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan serta keefektifan produk yang akan dikembangkan. Aspek keefektifan produk dapat dilaksanakan dengan cara memberikan *post-test* setelah melakukan

pembelajaran dengan menggunakan *e-book* yang dikembangkan. Pada aspek kemenarikan akan dilakukan agar mengetahui menarik atau tidaknya huruf, warna, gambar, serta seluruh format desain dalam *e-book*. Aspek dilakukan agar mengetahui apakah petunjuk yang terdapat dalam *e-book* mudah dipahami atau tidak. Aspek kemanfaatan dilakukan agar bisa mengetahui *e-book* yang dikembangkan memberi manfaat seperti meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Langkah uji coba produk ini dilakukan dengan menggunakan 2 cara yaitu:⁴

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada langkah ini, dilakukan uji satu lawan satu, yaitu dengan memilih beberapa peserta didik yang dapat mewakili populasi peserta didik kelas VII MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Pengumpulan data pada uji satu lawan satu dilakukan dengan cara menunjukkan *e-book*, kemudian meminta peserta didik untuk mengisi angket yang telah disediakan.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan adalah langkah akhir dari uji coba formatif yang harus dilaksanakan. Pada langkah ini produk yang telah dibuat atau dikembangkan pastilah sudah mendekati sempurna setelah melalui langkah awal. Pada langkah uji lapangan ini akan diuji pada satu kelas sampel yaitu satu kelas VIII, dengan berbagai karakteristik sesuai populasi sasaran.

⁴Ruhban Masykur, Nofrizal, and Muhammad Syazali, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash Revisi', *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.8, No.2 (2017), h.182.

7. Revisi Produk Hasil Uji Coba

Langkah ke-7 dari penggunaan metode *Research and Development* (R&D) Sugiyono adalah revisi produk. Selepas produk melalui tahap uji coba lapangan dan sudah diketahui kekurangannya maka dilakukan revisi. Berdasarkan hasil uji coba produk, apabila respon peserta didik mengatakan bahwa produk ini menarik, mudah, dan bermanfaat maka bisa disimpulkan produk modul telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Jika produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan produk yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran Fiqh berupa *e-book* berbantuan *sigil software* telah efektif dan mencapai kriteria layak.

C. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

1. Data Kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor angket validator dan penilaian peserta didik.
2. Data Kualitatif, yaitu data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan kejadian-kejadian, keterangan, karakteristik sebagian atau seluruh anggota populasi yang akan menunjang

atau mendukung penelitian.⁵ Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Angket (kuisisioner)

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkenaan dengan kriteria pendidikan, tampilan program, dan kualitas teknis. Instrumen produk meliputi dua tahap, yaitu angket uji ahli dan angket respons pengguna. Data pada penelitian pendahuluan diperoleh dengan menggunakan instrumen angket, yaitu angket analisis kebutuhan guru yang diberikan kepada guru untuk mengetahui kemampuan guru dalam pembelajaran fiqh. Angket analisis kebutuhan guru disusun dengan dua alternatif jawaban yaitu “Ya” dan “Tidak”.

Angket uji validasi ahli diberikan kepada pakar ahli setelah desain produk selesai dibuat, yang kemudian digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam merevisi produk *e-book* yang disusun. Angket uji validasi ahli terdiri dari dua, yaitu uji ahli materi dan uji ahli media pembelajaran. Angket uji validasi ahli digunakan untuk mengetahui kelayakan isi (kesesuaian isi materi dengan KI-KD), konstruksi (konstruksi sesuai format *e-book* yang ideal), dan yang terakhir untuk menguji aspek keterbacaan *e-book* yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan menunjukkan *e-book* berbantuan sigil software

⁵ Misbahuddin dan Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), h.82-83.

yang kemudian meminta validator untuk mengisi angket tersebut. Angket uji validasi ahli disusun dengan empat alternatif jawaban yaitu “Sangat Baik (SB)” , “Baik (B)” , “Kurang Baik (KB)” , “Tidak Baik (TB)..

Angket respon siswa diberikan kepada siswa pada akhir penelitian pengembangan. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang dikembangkan. Angket respons siswa pada uji kemenarikan kemudahan, dan kemanfaatan disusun dengan empat alternatif jawaban, misalnya pada uji kemenarikan yaitu dengan alternatif jawaban “Tidak Menarik (TM)”, “Kurang Menarik (KM)”, “Menarik (M)”, dan “Sangat Menarik (SM)”.

2. Interview (Wawancara)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara tidak terstruktur. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah beberapa peserta didik kelas VII dan salah satu guru mata pelajaran fiqh di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini yaitu berupa foto, jadi peneliti menyiapkan kamera saat penelitian guna mendokumentasikan saat proses penelitian.

4. Tes Khusus

Metode tes khusus dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini, peserta didik menggunakan *e-book*

yang dikembangkan kemudian peserta didik diberi *post-test*. Analisis hasil *post-test* ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang digunakan di sekolah tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah cara menyusun dan mengolah data yang terkumpul dalam penelitian agar dapat dipertanggungjawabkan. Kegiatan dalam teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan cara menganalisis angket uji validasi ahli, menganalisis angket kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan, serta menganalisis hasil belajar siswa untuk menguji keefektifan *e-book* yang dikembangkan.

1. Uji Validasi

Angket uji validasi ahli digunakan untuk menguji kesesuaian isi materi pada *e-book* yang dihasilkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran. Data kesesuaian desain dan materi pembelajaran pada produk diperoleh dari ahli materi dan media pembelajaran, melalui uji ahli materi dan ahli media pembelajaran, selanjutnya data yang diperoleh tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, yang dihasilkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Analisis data berdasarkan instrumen uji ahli dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Instrumen uji ahli oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi, memiliki empat pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu: “Sangat Baik (SB)”,

“Baik (B)” , “Kurang Baik (KB)” , “Tidak Baik (TB). Revisi dilakukan pada pertanyaan yang diberi pilihan jawaban “Tidak Baik (TB)” dan “Kurang Baik (KB)” atau para ahli memberikan masukan khusus terhadap *e-book* yang sudah dibuat. Analisis data berdasarkan instrumen uji ahli dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Penilaian uji desain dan uji materi dilakukan menggunakan angket dengan metode skala likert.

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kevalidan, kualitas dan tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang dikembangkan menurut responden.

Skor penilaian validasi ahli dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Pedoman Penilaian Validasi Ahli⁶

Skor	Pilihan jawaban Kelayakan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak baik

⁶ As'ari Eka Mahendra, Caswita, and Haninda Bharata, 'Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika', 2.2 (2019), h.143.

Tabel 3.2

Konversi Skor Menjadi Pernyataan Penilaian

Skor Penilaian	Skor Rata-rata	Kualifikasi
4	$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat Layak
3	$2,51 < x \leq 3,26$	Layak
2	$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang Layak
1	$1,00 < x \leq 1,76$	Sangat Kurang

Sumber Data : Rizki Wahyu Yunian Putra dan Ruhban Masykur

Instrumen yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{skor penilaian total} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 4$$

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan peneliti akan berakhir jika penilaian terhadap desain *e-book* fiqh dengan bantuan *sigil software* telah memenuhi syarat dan ketentuan atau telah mencapai kriteria “layak”.

2. Uji Kemenarikan, Kemudahan dan Kemanfaatan

Instrumen angket untuk menganalisis kemenarikan, kemudahan dan kemanfaatan memiliki empat pilihan jawaban yang dituju untuk peserta didik. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban ini dapat dilihat dalam Tabel 3.3

Tabel 3.3

Kriteria Penilaian Pilihan Jawaban

Pilihan Jawaban			Skor
Uji Kemenarikan	Uji Kemudahan	Uji Kemanfaatan	
Sangat menarik	Sangat Mudah	Sangat Bermanfaat	4
Menarik	Mudah	Bermanfaat	3
Kurang menarik	Kurang Mudah	Kurang Bermanfaat	2

Tidak menarik	Tidak Mudah	Tidak Bermanfaat	1
---------------	-------------	------------------	---

Sumber data : Suyanto dan Sartinem

Instrumen yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus:

$$\text{skor penilaian total} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maks}} \times 4$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah sampel uji coba dan dikonversikan ke pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk yang dikembangkan menurut responden. Pengkonversian skor menjadi pernyataan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 3.4.

Tabel 3.4
Konversi Skor Menjadi Pernyataan Penilaian

Skor Penilaian	Skor Rata-rata	Kualifikasi
4	$3,26 < x \leq 4,00$	Sangat Layak
3	$2,51 < x \leq 3,26$	Layak
2	$1,76 < x \leq 2,51$	Kurang Layak
1	$1,00 < x \leq 1,76$	Sangat Kurang

Sumber Data : Rizki Wahyu Yunian Putra dan Ruhban Masykur

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan peneliti akan berakhir jika penilaian terhadap desain *e-book* fiqh dengan bantuan *sigil software* telah memenuhi syarat dan ketentuan atau telah mencapai kriteria “layak”.

3. Uji keefektifan

Analisis data untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan dilakukan dengan cara memberikan *post-test* kepada siswa pada saat uji coba produk. Kemudian nilai *post-test* tersebut dianalisis untuk

mengetahui efektif atau tidaknya produk berupa *e-book* yang dikembangkan. Analisis data untuk menguji keefektifan *e-book* digunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sesuai dengan tempat penelitian di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung.

Analisis dilakukan secara sederhana dengan tahapan sebagai berikut:⁷

- a. Tabulasi data test hasil belajar.
- b. Mengubah data test hasil belajar dengan tabel keefektifan pembelajaran.

Tabel 3.5
Pedoman Keefektifan Pembelajaran

% ketuntasan (p)	Kualifikasi
$0 \leq p \leq 41$	Sangat rendah
$41 < p \leq 56$	Rendah
$56 < p \leq 66$	Cukup
$66 < p \leq 80$	Tinggi
$80 < p \leq 100$	Sangat tinggi

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan siswa = $\frac{P_a}{P_b} \times 100\%$

P_a = Jumlah siswa tuntas

P_b = Jumlah siswa keseluruhan

⁷ Soewandi dan Selamat, *Perspektif Pembelajaran di Berbagai Bidang* (Yogyakarta: USD, 2015),h.51.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media pembelajaran E-book dengan bantuan *sigil software* yang dikembangkan oleh peneliti di dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang di sederhanakan menjadi tujuh tahapan yaitu : potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Adapun langkah-langkah dan proses dalam penelitian pengembnagan media pembelajaran *e-book* dengan bantuan *sigil software* di jelaskan seperti yang ada di bawah ini:

1. Potensi dan Masalah

Di dalam penelitian ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada diidentifikasi dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh di MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung dan juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru Fiqh menunjukkan bahwa potensi yang ada yaitu: a) di MTs Al-Hikmah khususnya di kelas VII dari 5 kelas 3 kelas sudah terdapat LCD Proyektor dengan infocus. b) Pendidik sudah memiliki Laptop dan Smartphone, dan peserta didik hampir keseluruhan memilih laptop untuk dibawa kesekolah, terkecuali smartphone karena peraturan di sekolah tidak memperbolehkan membawa handphone. c) pendidik dan peserta didik mampu mengoperasikan Laptop. Adapun permasalahan yang ditemui yaitu: a) media

pembelajaran yang digunakan sebatas buku paket kurikulum 2013, sedangkan media pembelajaran *software* belum digunakan, contohnya media pembelajaran E-book. b) semangat belajar peserta didik rendah. c) guru lebih sering menggunakan metode ceramah. d) muatan materi yang terdapat di buku paket terlalu ringkas, dan kurang sistematis.

Hasil wawancara oleh peserta didik menunjukkan bahwa: a) Kurang tertariknya peserta didik dalam belajar dengan menggunakan buku paket. b) kurang di pahami materi yang ada di dalam buku paket oleh peserta didik. c) hampir semua peserta didik memiliki laptop dan smartphone, walaupun smartphone tidak boleh di pergunakan di sekolah, tetapi hanya sedikit peserta didik yang mempergunakan laptop maupun smartphone nya di dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik diketahui adanya potensi yaitu hampir semua siswa di kelas VII E memiliki laptop dan smartphone maka hal tersebut dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran E-book pada materi shalat jama', shalat qashar, shalat jama' qashar dan shalat dalam keadaan darurat. Media pembelajaran ini nantinya berupa media E-book yang untuk membuka dan membacanya jika dari laptop perlu aplikasi Readium yang hampir di semua laptop sudah tersedia, sedangkan untuk di gunakan di Handphone dapat membuka dan membaca E-book tersebut dapat mendownload aplikasi Reasily yang sudah tersedia di Playstore.

2. Pengumpulan Data

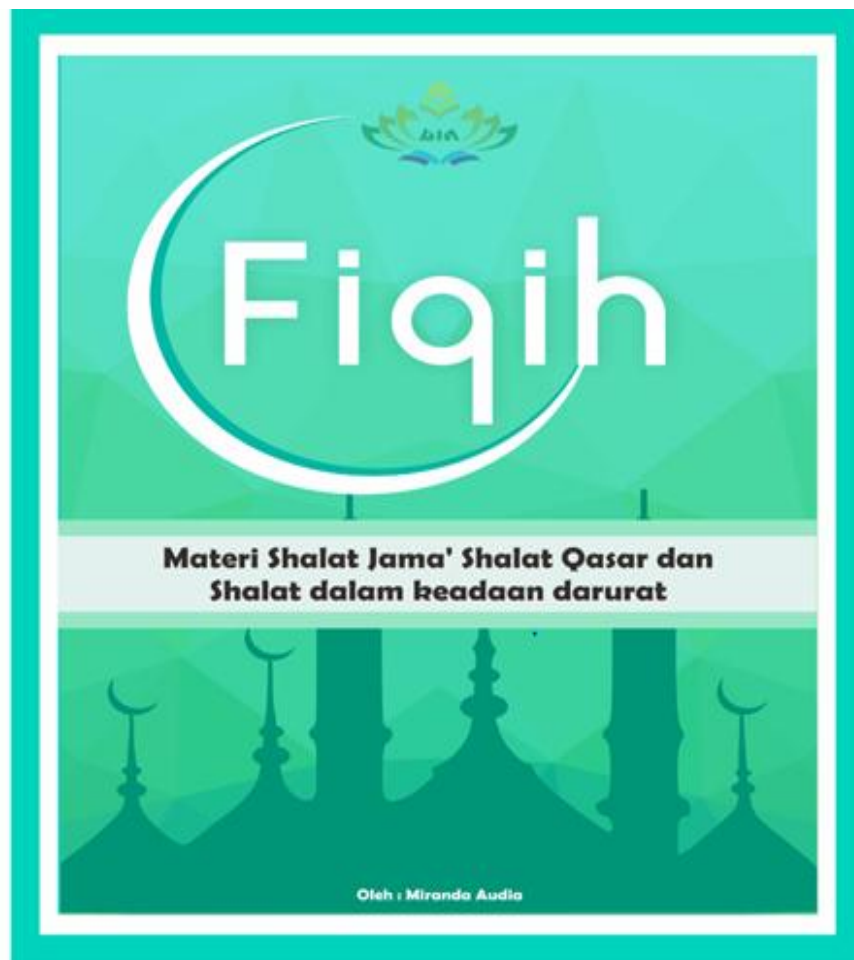
Setelah dilakukannya tahap potensi dan masalah, tahap berikutnya yaitu melakukan pengumpulan informasi berupa sumber yang menunjang dalam penyusunan media pembelajaran berupa *E-book*, yaitu pra-penelitian disekolah, beberapa penelitian sebelumnya yang relevan sebagai sumber penunjang mengenai media pembelajaran berupa *E-book* dengan *sigil software*, dan juga referensi buku fiqh yang diterbitkan oleh kemenag RI 2014 yang digunakan oleh peneliti pada penelitian dan pengembangan.

3. Desain Produk

Pada tahap desain produk ini terdapat beberapa hal yang akan dilakukan, penyusunan desain produk *E-book* ini disesuaikan dengan materi yang terdapat pada buku paket fiqh kelas VII yang dipakai oleh siswa dan guru. *E-book* ini dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi *sigil software*, E-modul juga dijalankan dengan menggunakan smartphone android dan komputer/laptop. Adapun tampilan yang terdapat pada E-book ini dapat dilihat pada gambar berikut:

a. Cover *E-book*

Pendahuluan pada media pembelajaran berupa *e-book* ini terdapat *cover* yang terdapat judul *e-book* dan nama perancang. Tampilannya seperti berikut ini :



Gambar 4.1 Cover E-book

b. *Daftar Isi*

Catatan
<p>Bab</p> <p>Materi Salat Jama' Qasar, Salat Qasar, dan Salat dalam Keadaan Darurat</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ketentuan Salat Jama' 1. Pengertian Salat Jama' 2. Macam-macam Salat Jama' 3. Syarat-syarat Salat Jama' 4. Syarat Jama' Taqdim 5. Syarat Jama' Ta'khir 6. Salat Jama' Bagi yang Tidak Musafir 7. Praktek Salat Jama' – Ketentuan Salat Qashar 1. Pengertian Salat Qashar 2. Syarat Sah Salat Qashar 3. Praktik Salat Jama' Qashar 4. Hikmah Salat Jama' Qashar

Gambar 4.2 Daftar Isi

B. Kelayakan Model

1. Validasi Desain

Tahap pengembangan berikutnya adalah melakukan validasi desain/produk, validasi desain/produk ini di uji oleh 6 ahli yaitu terdiri dari 3 ahli media yang terdiri dari 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran

fiqh dan masing-masing 3 ahli materi yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran fiqh.

a) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan oleh 3 ahli materi yang terdiri dari 2 dosen Pendidikan Agama Islam yaitu Ibu Dra. Uswatun Khasanah, Bapak Agus Faisal Asyha, M.Pd. I dan 1 guru mata pelajaran Fiqh MTs Al-Hikmah Bandar Lampung yaitu Bapak Ahmad Syaifullah, S.Pd yang bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan isi, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa. Hasil penilaian melalui angket validasi oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

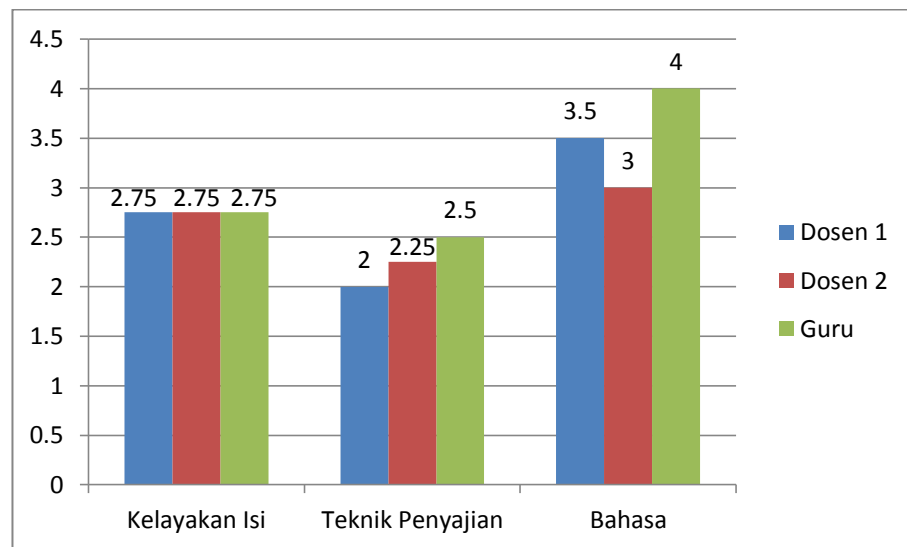
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek	Analisis	Validator		
			Dosen 1	Dosen 2	Guru
1	Kelayakan Isi	Jumlah Skor	22	22	22
		Skor max	32	32	32
		Skor Penilaian total	2,75	2,75	2,75
		Skor rata-rata	2,75		
		Kriteria	Layak		

2	Teknik Penyajian	Jumlah Skor	8	9	10
		Skor max	16	16	16
		Skor penilaian total	2,00	2,25	2,50
		Skor rata-rata	2,25		
		Kriteria	Kurang Layak		
3	Bahasa	Jumlah Skor	9	9	12
		Skor max	12	12	12
		Skor penilaian total	3,00	3,00	4,00
		Skor rata-rata	3,33		
		Kriteria	Layak		
Rata-Rata Total			2,77		
Kriteria			Layak		

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli materi tahap 1

Berdasarkan hasil ahli materi tahap 1 pada tabel 4.1, bisa diketahui bahwa validasi ahli materi pada tahap satu memperoleh rata-rata total skor 2,77 dengan kriteria “Layak” . Selain dalam bentuk tabel hasil validasi ahli materi tahap 1 juga ditampilkan dalam bentuk diagram. Diagram hasil validasi ahli materi tahap satu disajikan pada Gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Berdasarkan pada gambar 4.3 diagram hasil validasi ahli materi tahap 1 memperlihatkan bahwa aspek “teknik penyajian” mendapatkan nilai terkecil sehingga produk akan direvisi sesuai saran dan masukkan ahli materi. Setelah diperbaiki peneliti melakukan validasi ahli materi tahap 2. Hasil validasi ahli materi tahap dua dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi Tahap 2

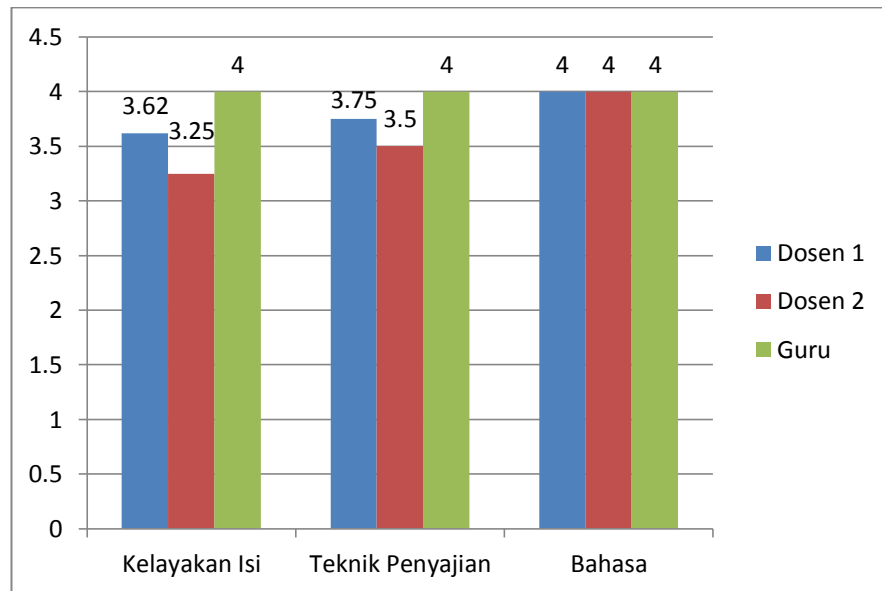
No	Aspek	Analisis	Validator		
			Dosen 1	Dosen 2	Guru
1	Kelayakan Isi	Jumlah Skor	29	27	32
		Skor max	32	32	32
		Skor Penilaian total	3,62	3,25	4,00
		Skor rata-rata	3,62		

		Kriteria	Sangat Layak		
2	Teknik Penyajian	Jumlah Skor	15	14	16
		Skor max	16	16	16
		Skor penilaian total	3,75	3,50	4,00
		Skor rata-rata	3,75		
		Kriteria	Sangat Layak		
3	Bahasa	Jumlah Skor	12	12	12
		Skor max	12	12	12
		Skor penlilaian total	4,00	4,00	4,00
		Skor rata-rata	4,00		
		Kriteria	Sangat Layak		
Rata-Rata Total			3,79		
Kriteria			Sangat Layak		

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli materi tahap 2

Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap 2 pada tabel 4.2, bisa diketahui bahwa terdapat peningkatan dari tahap yang pertama, pada tahap kedua ini validasi ahli materi memperoleh rata-rata total skor 3,79 dengan kriteria “Sangat Layak”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi ahli materi tahap 2 juga ditampilkan dalam

bentuk diagram. Diagram hasil validasi ahli materi tahap dua disajikan pada Gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

Diagram hasil validasi materi tahap 2 pada gambar 4.4 bisa diketahui bahwa validasi oleh ahli materi tahap 2 mengalami peningkatan dari tahap 1 validasi ahli materi sebelumnya.

b) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ini dilakukan oleh 3 Validator yaitu 2 dosen Tarbiyah Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd, Ibu Farida, S.Kom, MMSI serta 1 Guru mata pelajaran Fiqh Ibu Dra. Sunariah, M.Pd.I yang bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan tampilan dari produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi ahli media yang pertama diasajikan pada Tabel 4.3 berikut.

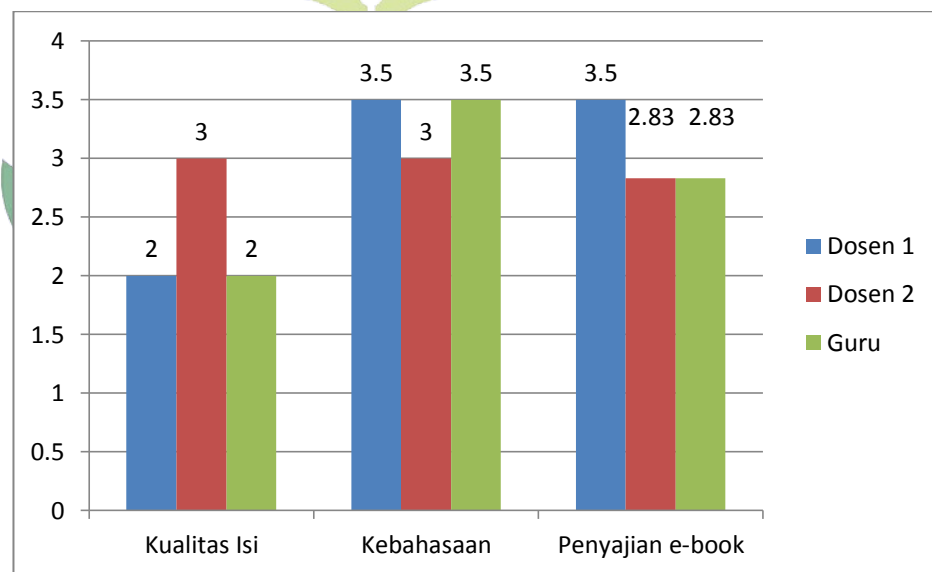
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Analisis	Validator		
			Dosen 1	Dosen 2	Guru
1	Kualitas Isi	Jumlah Skor	2	3	2
		Skor max	4	4	4
		Skor Penilaian total	2,00	3,00	2,00
		Skor rata-rata	2,33		
		Kriteria	Kurang Layak		
2	Kebahasaan	Jumlah Skor	7	6	7
		Skor max	8	8	8
		Skor penilaian total	3,50	3,00	3,50
		Skor rata-rata	3,33		
		Kriteria	Sangat Layak		
3	Penyajian E-book	Jumlah Skor	18	17	17
		Skor max	24	24	24
		Skor penilaian total	3,00	2,83	2,83
		Skor rata-rata	2,88		
		Kriteria	Layak		

Rata-Rata Total	2,84
Kriteria	Layak

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli media tahap 1

Berdasarkan tabel 4.3 bisa diketahui bahwa hasil validasi ahli media tahap 1 memperoleh skor rata-rata total dari semua aspek adalah 2,84 dengan kriteria “Layak”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi ahli media tahap 1 juga disajikan dalam bentuk diagram. Diagram hasil validasi ahli media tahap 2 disajikan pada Gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Berdasarkan pada gambar 4.5 diagram hasil validasi ahli media tahap 1 memperlihatkan bahwa aspek “kualitas isi” mendapatkan nilai terkecil sehingga produk akan direvisi sesuai saran dan masukkan ahli materi. Setelah diperbaiki peneliti melakukan validasi ahli media tahap 2. Hasil validasi ahli media tahap dua dapat dilihat pada Tabel 4.4.

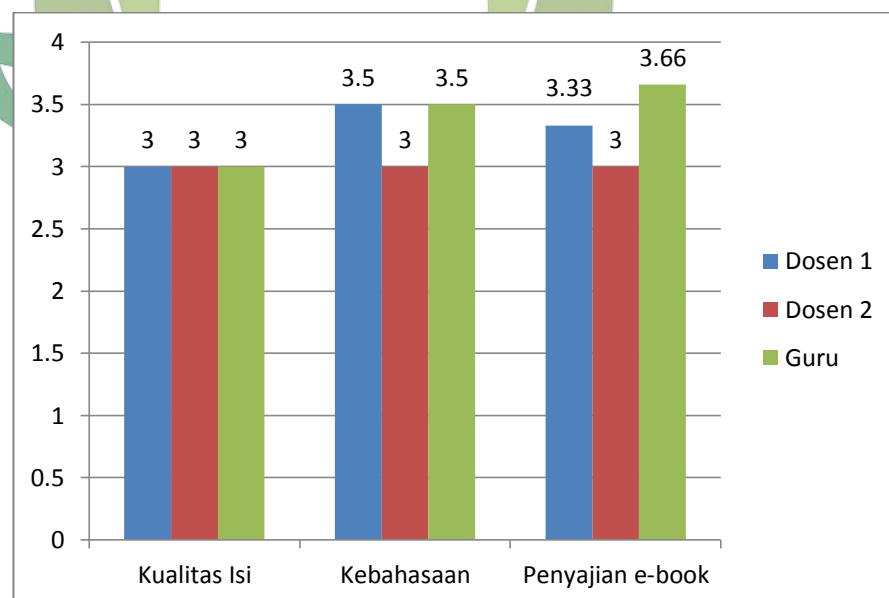
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Analisis	Validator		
			Dosen 1	Dosen 2	Guru
1	Kualitas Isi	Jumlah Skor	3	3	3
		Skor max	4	4	4
		Skor Penilaian total	3,00	3,00	3,00
		Skor rata-rata	3,00		
		Kriteria	Layak		
2	Kebahasaan	Jumlah Skor	7	6	7
		Skor max	8	8	8
		Skor penilaian total	3,50	3,00	3,50
		Skor rata-rata	3,33		
		Kriteria	Sangat Layak		
3	Penyajian E-book	Jumlah Skor	20	18	22
		Skor max	24	24	24
		Skor penilaian total	3,33	3,00	3,66
		Skor rata-rata	3,33		
		Kriteria	Sangat Layak		

Rata-Rata Total	3,66
Kriteria	Sangat Layak

Sumber Data : Diolah dari hasil angket penilaian validasi ahli media tahap 2

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap 2 pada tabel 4.4, bisa diketahui bahwa terdapat peningkatan dari tahap yang pertama, pada tahap kedua ini validasi ahli media memperoleh rata-rata total skor 3,66 dengan kriteria “Sangat Layak”. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi ahli media tahap 2 juga ditampilkan dalam bentuk diagram. Diagram hasil validasi ahli media tahap dua disajikan pada Gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Diagram hasil validasi media tahap 2 pada gambar 4.6 bisa diketahui bahwa validasi oleh ahli media tahap 2 mengalami peningkatan dari tahap 1 validasi ahli media sebelumnya.

2. Revisi Desain

Langkah selanjutnya setelah validasi desain adalah melakukan revisi desain sesuai dengan masukan dan saran yang diberi oleh para ahli, masukan, saran serta hasil perbaikan desain/produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

a. Revisi Ahli media



Gambar 4.7 sebelum revisi

Gambar 4.8 setelah revisi

Berdasarkan gambar diatas sebelum revisi cover cukup polos tidak ada penambahan gambar, kemudian sesuai saran validator cover di rubah menjadi lebih bergambar. Hasil revisi berikutnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

2. Macam-macam Salat Jama'

a. Jama' *taqdim* adalah mengumpulkan dua salat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal). Jama' Taqdim ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur.
2. Mengumpulkan salat Maghrib dan salat Isya', dikerjakan pada waktu maghrib.

b. Jama' *ta'khir* adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir), jama' ta'khir ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan

2. Macam-macam Salat Jama'

a. Jama' *taqdim* adalah mengumpulkan dua salat wajib dikerjakan pada waktu yang pertama (awal). Jama' Taqdim ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan pada waktu dzuhur.
2. Mengumpulkan salat Maghrib dan salat Isya', dikerjakan pada waktu maghrib.

b. Jama' *ta'khir* adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan pada waktu yang kedua (akhir), jama' ta'khir ada dua macam yaitu:

1. Mengumpulkan salat Zuhur dan salat Ashar, dikerjakan pada waktu Ashar.

Gambar 4.9 sebelum revisi

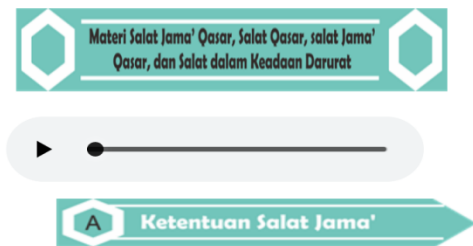
Gambar 4.10 setelah revisi

Berdasarkan gambar diatas sebelum revisi oleh validator ahli media juga menilai penulisan materi yang ada. Kemudian saran oleh validator penulisan angka harus dirapihkan (numbering) pada bagian macam-macam Shalat jama'. Sesuai saran validator isi materi pada bagian macam-macam Shalat jama' pada angka telah dirapihkan. Hasil revisi berikutnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



1. Pengertian Salat Jama'

Jama' menurut bahasa berarti mengumpulkan. Sedangkan salat jama' menurut istilah adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu. Misalnya, menggabungkan salat Zuhur dan Ashar dikerjakan pada waktu Zuhur atau pada waktu Ashar. Atau menggabungkan salat Maghrib dan Isya dikerjakan pada



1. Pengertian Salat Jama'

Jama' menurut bahasa berarti mengumpulkan. Sedangkan salat jama' menurut istilah adalah mengumpulkan dua salat wajib yang dikerjakan dalam satu waktu. Misalnya, menggabungkan salat Zuhur dan Ashar dikerjakan pada waktu Zuhur atau pada waktu Ashar. Atau menggabungkan salat Maghrib dan Isya dikerjakan pada

Gambar 4.11 sebelum revisi

Gambar 4.12 sesudah revisi

Berdasarkan gambar diatas pada tampilan e-book sebelum revisi belum ada penyetel musik, sesudah di revisi tampilan e-book dapat menyetel musik, saran oleh Validator tujuannya diberi musik pada media tersebut bila suasana belajar sedang bosan bisa langsung menyetel musik yang terdapat pada e-book.

b. Revisi Ahli Materi

Selain terdapat revisi pada bagian tampilan desain e-book, ada pula revisi pada bagian materi yang telah penulis susun, yaitu sebagai berikut.

4. Syarat Jama' Taqdim

- a. Dikerjakan dengan tertib, yakni dengan salat yang pertama misalnya Zuhur dahulu, kemudian Ashar. Setelah itu, Maghrib dahulu kemudian Isya'
- b. Niat Jama' dilakukan (dilahirkan pada salat pertama)
- c. Berurutan antara keduanya: yakni tidak boleh disela dengan salat sunat atau lain-lain

5. Syarat Jama' Ta'khir

1. Niat Jama' takhir dilakukan pada salat yang pertama
2. Masih dalam perjalanan tempat datangnya waktu yang kedua

c. Tidak boleh makmum dengan orang yang mukim

d. Berniat salat Jama'

4. Syarat Jama' Taqdim

- a. Dikerjakan dengan tertib, yakni dengan salat yang pertama misalnya Zuhur dahulu, kemudian Ashar. Setelah itu, Maghrib dahulu kemudian Isya'
- b. Niat Jama' dilakukan (dilahirkan pada salat pertama)
- c. Berurutan antara keduanya: yakni tidak boleh disela dengan salat sunat atau lain-lain

Gambar 4.13 sebelum revisi

Gambar 4.14 sesudah revisi

Berdasarkan gambar diatas pada materi yang ada pada e-book sebelum revisi penulisan masih berantakan, sesudah di revisi sesuai saran validator penulisan sudah dirapihkan.

C. Efektifitas Model

1. Uji Coba Produk

Setelah selesai tahap validasi desain/produk oleh para ahli dan telah merevisi desain/produk sesuai masukan dan saran para ahli, maka tahap selanjutnya uji coba produk. Produk diuji cobakan kepada peserta didik dengan dua tahap yaitu uji kelompok kecil dan uji coba lapangan. Hasil yang didapat pada tahap uji coba produk yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

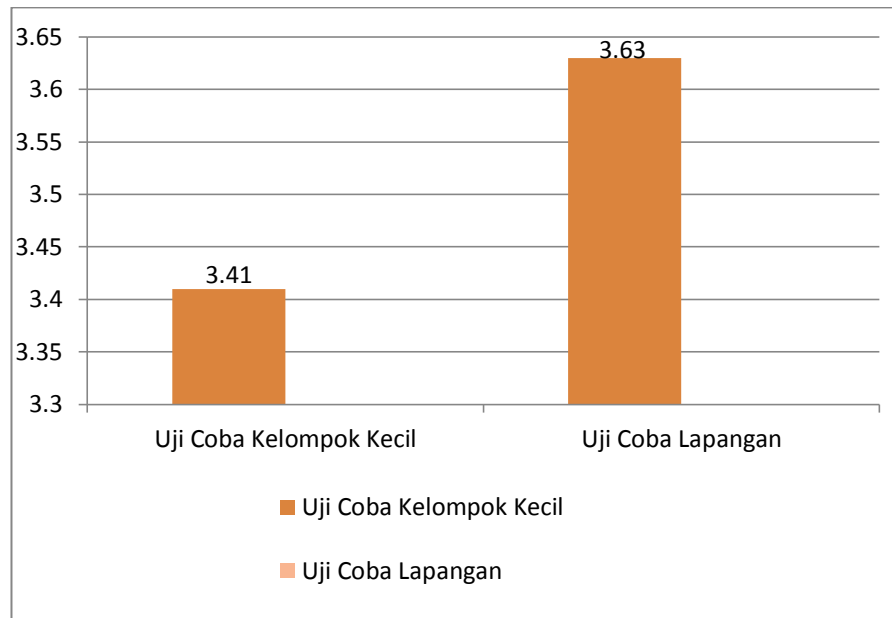
Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan untuk mendapatkan informasi mengenai respon kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan pada *E-book* yang dikembangkan dalam skala kecil. Uji coba produk kelompok kecil ini di ujicobakan kepada peserta 10 peserta didik kelas VII yang dipilih secara acak berdasarkan kemampuannya dikelas.

Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan dengan diawali pengenalan *E-book* terlebih dahulu. Peserta didik melihat dan mengamati *E-book* yang ditampilkan didepan mereka. Setelah itu 10 peserta didik tersebut diberikan angket untuk menilai kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan *E-book* tersebut. Adapun hasil respon peserta didik terhadap *E-book* yang sudah dikonversi nilainya memperoleh skor 3,41 dengan kriteria “sangat layak”.

2. Uji Coba Lapangan

Setelah dilaksanakannya uji coba kelompok kecil langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan yang memiliki tujuan untuk mengetahui nilai kemenarikan, kemudaha, dan kebermanfaatan *E-book* yang lebih luas lagi. Uji coba lapangan ini diuji cobakan untuk 29 siswa kelas VIII A dengan hasil respon peserta didik terhadap *E-book* yang telah dikonversi 3.63 dengan kriteria “sangat

layak”. Berikut diagram perbandingan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.



Gambar 4.15 Diagram Perbandingan Hasil Uji Coba

2. Revisi Produk

Tahap selanjutnya setelah uji coba produk ada revisi produk, hasil dari uji coba adalah *E-book* dikatakan sangat menarik, bermanfaat dan memudahkan yang jika dikonversi memperoleh kriteria “sangat layak” maka produk yang dikembangkan tidak harus melakukan revisi dan uji coba produk ulang. Berikutnya *E-book* dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran fiqh ini bisa digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

3. Uji Efektifitas

Setelah dilaksanakannya uji kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan pada kelompok kecil dan lapangan berikutnya peneliti melakukan uji coba untuk mengukur efektifitas *E-book* dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran fiqh materi Shalat jama', Shalat qashar, Shalat jama' qashar, dan Shalat dalam keadaan darurat yang dipakai peserta didik selama pembelajaran fiqh pada materi shalat jama', shalat qashar, shalat jama' qashar, dan shalat dalam keadaan darurat. Uji keefektifan ini meliputi pemberian test soal *posttest* terhadap peserta didik kelas VII E MTs Al-Hikmah Kedaton Bandar Lampung soal *posttest* diberikan pada akhir pembelajaran yang masing-masing terdiri dari 5 soal. Adapun hasil perhitungan *posttest* dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Posttest menggunakan rumus ($P = \frac{Pa}{Pb} \times 100$ %)

	P _a	P _b	P	Kualifikasi
Posttest	32	41	78%	Tinggi

Keterangan :

P_a = Jumlah siswa tuntas

P_b = Jumlah siswa keseluruhan

P = Persentase Ketuntasan Siswa

Berdasarkan tabel diatas bisa diketahui jumlah siswa tuntas, jumlah siswa keseluruhan dan persentase ketuntasan siswa. Jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 32 dari jumlah siswa keseluruhan 41, dengan rumus yang sudah dijelaskan diatas hasil persentase ketuntasan siswa yaitu mencapai 78% dan dikatakan tingkat efektifitasnya “Tinggi”

D. Pembahasan

Research and Development (*R & D*), adalah merupakan model penelitian yang banyak digunakan dalam pengembangan pendidikan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) pengembangan adalah suatu proses, cara, dan perbuatan mengembangkan. Borg dan Gall mengungkapkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode/proses penelitian yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.¹ Penelitian dan pengembangan (*R & D*) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya.²

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dengan di bagikannya angket uji kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan pada kelas VII D untuk kelompok kecil dan pada kelas VIII A untuk uji lapangan dengan mengenalkan Media Pembelajaran *E-book* berbantuan *sigil software* baik di perkenalkan lewat laptop maupun smartphone, dapat meningkatkan

¹ Sugiyono, Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development* (Bandung: Alfabeta, 2017), h.28.

² Fiska Komala Sari, Farida, dan M.Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan”, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 7, No.2 (2016), h.136.

ketertarikan siswa untuk lebih memanfaatkan Laptop dan HP android yang masing-masing mereka miliki sebagai cara baru yang lebih menarik dengan cara penggunaan yang mudah dan biaya yang murah untuk belajar yang tidak membosankan (monoton). Kemudian selanjutnya untuk mengetahui layak/tidak nya produk, yaitu dengan melakukan uji kelayakan produk pada media pembelajaran *e-book* berbantuan *sigil software* pada kelas VII E diawali dengan pengenalan media *e-book* diawal pembelajaran kemudian diakhir pembelajaran ditutup dengan *posttest*, yang mana dari hasil *posttest* tersebut hampir seluruh nilai siswa kelas VII E mencapai KKM. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *e-book* berbantuan *sigil software* sudah layak dan menarik untuk di gunakan sebagai salah satu alternatif dalam belajar.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Maharani Pangestuning, Febrianto Al-Qodri dan Rony Aldhea Dwi Cahya yang mengemukakan bahwa E-book adalah suatu buku yang bentuknya digital/elektronik yang hanya bisa di baca dan di pergunakan melalui komputer, laptop, tablet dan smartphone. salah satu aplikasi yang tepat sebagai solusi akan kebutuhan tersebut yaitu *sigil software*. *Sigil Software* ini gratis dan dapat digunakan untuk semua orang (legal). Dengan segala kemudahan yang diberikan *sigil* ini dapat dijadikan salah satu pemecahan masalah yang ada dalam dunia pendidikan terutama pada bahan ajar berupa media pembelajaran seperti buku elektronik (*E-book*). Penelitian yang berkaitan dengan *sigil software* sebelumnya memanfaatkan software *sigil* sebagai media Pembelajaran *e-learning* yang mudah, murah dan *user Friendly* dengan format *epub* sebagai sumber materi, dan

memberikan kesimpulan bahwa pemakaian atau pemanfaatan *Sigil software* bisa dijadikan sebagai *software* pembuatan media pembelajaran yang memberikan sumber materi dan memiliki nilai ekonomis bagi kalangan pelajar.³

Pada saat melaksanakan penelitian di sekolah MTs Al-Hikmah Bandar Lampung di kelas VII D, VII E, dan VIII A, peneliti melihat masih ada beberapa peserta didik yang kurang tertarik mengikuti pelajaran Fiqh, di karenakan kurangnya kekreatifan pendidik dalam memanfaatkan fasilitas yang sudah di sediakan di sekolah di antaranya menggunakan Laptop/Lcd Proyektor, yang mana guru pada mata pelajaran fiqh masih berpatokan dengan media yang lama yaitu buku dengan menggunakan metode ceramah, sehingga siswa cenderung bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran fiqh tersebut, akibatnya hampir seluruh siswa tidak begitu paham dengan pelajaran yang telah di sampaikan oleh guru dan berdampak pula pada masing-masing nilai siswa.

Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian dan pengembangan menggunakan media pembelajaran *e-book* berbantuan *sigil software* , pada saat menampilkan media *e-book* peneliti menampilkan media pembelajaran *e-book* dengan materi shalat jama' , shalat qashar, shalat jama' qashar dan shalat dalam keadaan darurat. Dengan menampilkan media *e-book*

³ Pangestuning Maharani, Febrianto Al-Qodri, Dan Rony Aldhea Dwi Cahya, "Pemanfaatan *Software* Sigil Sebagai Media Pembelajaran *E-Learning* Yang Mudah, Murah Dan User Friendly Dengan Format Epub Sebagai Sumber Materi", *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2015, h.25.

tersebut siswa mendapatkan alternatif lain dalam belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

Sebelum ditampilkannya media *e-book* berbantuan *sigil software* peneliti mencoba untuk memusatkan perhatian peserta didik agar fokus peserta didik tertuju pada materi dan media yang akan di tampilkan, yaitu dengan menjelaskan sedikit tentang pelajaran yang akan dipelajari, kemudian setelah itu guru langsung menampilkan dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan *e-book* baik melalui Laptop maupun HP.

Penggunaan media pembelajaran *e-book* yaitu menjelaskan bagaimana buku juga ada dalam bentuk elektronik/digital sehingga belajar juga dapat mengikuti perkembangan IT yang berkembang sangat pesat, yang mana HP dan Laptop dapat dipergunakan dengan lebih positif yaitu dengan dipergunakan untuk belajar.

Pada saat di tampilkan dan di jelaskannya *e-book* berbantuan *sigil software* respon peserta didik sangat baik dan cukup serius dalam memperhatikan, dan bahkan ada beberapa peserta didik yang langsung bertanya berkaitan tentang media/materi yang sedang dijelaskan. Kemudian peneliti mempraktekkan langsung bagaimana cara menggunakannya terhadap beberapa siswa yang sudah bertanya lalu dilanjutkan dengan praktek langsung oleh beberapa peserta didik yang bertanya. Setelahnya untuk uji kelayakan diakhir pembelajaran di berikannya soal *posttest* pada kelas VII E

untuk lebih meyakinkan bahwa media pembelajaran e-book dengan bantuan sigil software ini sudah “Sangat Layak”.

Selain itu berikut adalah Kelebihan dan Kelemahan yang terdapat pada e-book berbantuan sigil software.

Kelebihan dan Kelemahan Produk :

E-book yang dikembangkan ini memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. *E-book* ini memuat materi Shalat jama', shalat qashar, shalat jama' qashar, dan shalat dalam keadaan darurat sesuai dengan Kurikulum 2013.
- b. *E-book* ini mudah di aplikasikan karena dapat dibuka dilaptop dan diHP android maupun *ios* serta tidak memerlukan koneksi internet.
- c. Cara penggunaannya tidak membingungkan sehingga mudah untuk dipahami.

Selain kelebihan, E-book ini juga memiliki kekurangan antara lain:

- a. Materi pada *e-book* yang dikembangkan masih terbatas yaitu hanya pada materi shalat jama' , shalat qashar, shalat jama' qashar, dan shalat dalam keadaan darurat saja.
- b. Memerlukan *epub reader* untuk membuka *e-book*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* kelas VII di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung dibuat dengan menggunakan aplikasi *Sigil*, didalam aplikasi ini terdapat komponen-komponen diantaranya: menu daftar isi yang mana di menu daftar isi ini terdapat materi-materi yaitu, Bab Shalat Jama', Bab Shalat Qashar, Bab Shalat Jama' Qashar, dan Bab Shalat dalam keadaan darurat, kemudian menu pengaturan.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan produk telah dilakukan tahap validasi yaitu: validasi media tahap 1 yang mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 2,84 yang artinya kriteria "Layak" dan validasi media tahap 2 setelah dilakukan beberapa revisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,33 dengan kriteria "Sangat Layak", validasi materi tahap 1 yang mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 2,77 yang artinya kriteria "Layak" dan validasi materi tahap 2 setelah dilakukan beberapa revisi mendapatkan skor rata-rata keseluruhan 3,79 dengan kriteria "Sangat Layak", dan uji coba produk kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat uji coba kelompok kecil dengan skor rata-rata keseluruhan 3,41 dengan ktiteria "Sangat Layak" dan uji coba

lapangan dengan skor rata-rata keseluruhan 3,63 dengan kriteria “Sangat Layak”. Dari tiga ahli media, dan tiga ahli materi, setelah melakukan beberapa revisi materi/media mendapat penilaian tanggapan dengan kriteria penilaian “Sangat Layak”. Kemudian uji coba produk untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan juga yang telah dilakukan pada siswa kelas VII D untuk uji kelompok kecil dan kelas VIII A untuk uji lapangan dengan kriteria penilaian jawaban “Sangat Menarik” yang kemudian di konversikan menjadi pernyataan penilaian “Sangat Layak”. Dan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk dilakukan pembelajaran menggunakan *e-book* pada materi shalat jama’, shalat qashar, shalat jama’ qashar dan shalat dalam keadaan darurat, kemudian diakhir pembelajaran di berikan *posttest* pada 41 peserta didik kelas VII E MTs Al-Hikmah Bandar Lampung, dari hasil uji keefektifan dan kelayakan tersebut produk media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *Sigil Software* kelas VII dinyatakan sangat layak dengan adanya peningkatan nilai peserta didik diatas KKM, dengan persentase sebesar 78% demikian kualifikasi dinyatakan “Tinggi: .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *E-book* dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran fiqh kelas VII di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung terdapat beberapa saran diantaranya yaitu:

1. Kepada Pendidik

E-book dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran fiqh kelas VII MTs sebagai media pembelajaran diharapkan mampu membantu dan bisa digunakan pendidik saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Kepada Peserta Didik

E-book dengan bantuan *sigil software* pada mata pelajaran fiqh kelas VII MTs ini diharapkan bisa membantu peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar.

3. Kepada Peneliti Selanjutnya

- a. Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran *e-book* pada materi lain dan serta tampilan yang lebih menarik.
- b. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berupa *E-book* ini dapat menjadi cara belajar baru terkhusus untuk mata pelajaran fiqh kepada peserta didik, pendidik dan peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Pahrudin, Syafrimen Syafril, Heru Juabdin Sada, "Learning Content Of Islamic Education Based on Multikultural in Senior High School In Bandar Lampung", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* : Vol. 9, 1 (2018).
- Ahmad, Izzan, Dan Saehudin, Fiqh Keluarga, Bandung: Mizan Pustaka, 2017, h-11.
- Ahuja, and H.K Goel, E-Books: basic issues, advantages an disadvantages (International Research Journal 2010), h.31.
- Amalia, F, dan R Kustijono, "Efektifitas Penggunaan E-Book Dengan Sigil Untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis", *SEMINAR NASIONAL FISIKA (SNF) 2017 "Menghilirkan Penelitian-penelitian Fisika Dan Pembeajarannya"*, 25 (2017), h.84.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Revisi (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013).
- "Arti Kata Kembang – Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online"
<<https://www.kbbi.web.id/kembang>> [accessed 7 Januari 2019].
- Carreon, Joseph R, 'Facebook as Intergrated Blended learning Tool in Technology and Livelihood education Exploratory', *International Journal of Education Technology*, 5 (2018), h.19.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Mushaf Al-Qur'an Dan Terjemahnya*, Bandung: CV, Diponegoro, 2005, h.26.
- Farida, "Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD", *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (2015), h.26.
- Fitur Aplikasi Sigil" <<https://mustahfidz.wprdpres.com/2017/05/17/fitur-aplikasi-sigil>> [accessed 29 January 2019].
- Hatta, Ahmad, *Tafsir Qur'an Per Kata Dilengkai Dengan Asbabun Nuzul & Terjemah* (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2009).
- Hidayat, Rahmat, Erwandi, Vitrianratna Sari, dan Vide Rawi Purnama Ade, "Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Electronic Book) Dengan Format Epub", *TEKNOSI*, 03 (2017).
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta): Kencana, 2015), h.6.

Kurniawan, Heru, *Pembelajaran Kreatif Bahasa Indonesia Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2015), h.70.

Maharani, Pangestuning, Febrianto Alqodri, dan Rony Aldhea Dwi Cahya, “Pemanfaatan Software Sigil Sebagai Media Pembelajaran E-Learning Yang Mudah, Murah dan User Friendly dengan Format Epub Sebagai Sumber Materi”, *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2015, h.25.

Mahendra, As'ari Eka, Caswita, and Haninda Bharata, ‘Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika’, 2 (2019), 143

Masykur, Rubhan, Nofrizal, dan Muhammad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Micromedia Flash”, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2017), h.179.

-----, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash Revisi”, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2017), 182

Misbahuddin, dan Iqbal Hasan, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), h.82.

Nasional, Perpustakaan, *Al Qur'an Terjemah Dan Tajwid* (Bandung: Sygma creative media corp, 2014).

Pastore. 2008. *30 Benefits of E-Books*. (Online) [diakses tanggal 18 juli 2016].

Pulungan, Suyuthi, *Fikih Siyasah Ajaran, Sejarah, Dan Pemikiran*, Yogyakarta: Ombak, 2014, h.23.

Riyadi, Beli, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Yang Merujuk Pada Nilai-Nilai Keislaman Di Perguruan Tinggi Negeri Lampung’ (UIN Raden Intan Lampung, 2015)

Santi, Dewi, Titik Sugiarti dan Arika Indah K, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Lingkaran kelas VII SMP”, *Kadikma*, 6 (2015), h.2.

Sari, Fiska Komala, Farida, dan M. Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran (Modul) Berbantuan Geogebra Pokok Bahasan Turunan”, *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2016), h.136.

Soewandi, and Selamat, *Perpektif Pembelajaran Di Berbagai Bidang* (Yogyakarta: USD,2015), h.51.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Kualitatif, Kuantitaif, Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h.409.

-----, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development* (Bandung Alfabeta,2017), h.28.

Wibowo, Edi, dan Dona Dinda Pratiwi, “Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan”, *Desimal: Jurnal Matematika*, 1 (2018), h.21.

Yuniawan Putra, Rizki Wahyu, dan Rully Anggraimi, “Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software [MindMap Pada Siswa SMA”, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (2016), h.39.

